

COMANDO 4° CORPO D'ARMATA ALPINO

MANUALE DEL COMBATTENTE ALPINO

MARZO 1985

I N D I C E

I. ARMI E TIRO

- Generalità
- Bomba a mano SRCM
- Fucile semiautomatico GARAND M 1
- FAL BM/59 - versione truppe alpine
- Mitragliatrice bivalente MG 42/59
- Comportamento in poligono
- Tecnica del puntamento
- Manutenzione delle armi
- Maneggio delle armi
- Scheda di tiro individuale

II. ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE AL COMBATTIMENTO

- Doveri del combattente
- Comportamento del militare prigioniero
- Utilizzazione dell'ambiente
 - Generalità
 - Mascheramento
 - Tecnica del movimento
 - Sfruttamento del terreno
 - Passaggio di ostacoli passivi
- Stima delle distanze
- Osservazione
 - Generalità
 - Indicazione di un obiettivo
- Impiego delle armi
- Appostamenti e postazioni
- Mine antiuomo e anticarro

III. ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE NBC

- Generalità
- Effetti delle armi NBC
- Aggressivi chimici
- Agenti biologici
- Maschera anti NBC
- Telo protettivo
- Corredo individuale di autosoccorso e bonifica

IV. ADDESTRAMENTO DI SQUADRA

- Segnali in combattimento
- Squadra fucilieri
 - Generalità
 - La squadra fucilieri nella difesa
 - La squadra fucilieri nell'attacco
 - Superamento di ostacoli
 - L'assalto

V. ISTRUZIONI SULLE COMUNICAZIONI RADIOFONICHE

I. ARMI E TIRO

1. Generalità

Si chiamano comunemente armi tutti i mezzi idonei ad aumentare le possibilità di difesa e di offesa dell'uomo.

Esse si dividono in:

- armi bianche, che utilizzano la forza muscolare per offendere (baionetta, sciabola), o che servono a proteggere le parti più vulnerabili del corpo;
- armi da fuoco, che impiegano una energia per scagliare un proiettile - o un ordigno (bomba a mano) - contro un obiettivo;
- armi speciali, che producono effetti particolari, descritti nel capitolo ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE NBC.

Le armi da fuoco che la recluta deve conoscere sono:

- fucile semiautomatico GARAND M 1;
- FAL BM/59 nella versione per truppe alpine;
- mitragliatrice bivalente MG 42/59.

In esse la combustione della carica di lancio (deflagrazione) avviene all'interno della camera di cartuccia ed è provocata dal funzionamento del congegno di sparo.

Premendo il grilletto, il percussore percuote la capsula, posta nel fondello del bossolo, che detonando innesca la deflagrazione dell'esplosivo. L'istantanea produzione di gas ad altissima temperatura genera una elevata pressione che provoca la corsa del proiettile all'interno della canna e la prosecuzione del suo movimento nell'aria, in direzione del bersaglio.

Dopo che il proiettile è uscito dal vivo di volata, il bossolo viene estratto dalla camera di cartuccia ed espulso attraverso l'apertura della culatta. La successiva introduzione nella canna di una nuova cartuccia predispone l'arma per la prosecuzione del tiro.

2. Bomba a mano SRCM

È un'arma individuale per l'offesa vicina che sfrutta l'energia muscolare per essere lanciata contro l'obiettivo.

L'urto contro il terreno provoca il funzionamento del congegno di percussione e la successiva detonazione dell'esplosivo.

La bomba a mano SRCM è costituita da:

- involucro esterno in alluminio;
- linguetta in gomma e traversino della sicurezza di trasporto;

- cuffia, catenella e traversino della sicurezza di lancio.

Le caratteristiche principali sono:

- peso: gr. 195;
- carica di scoppio: gr. 46;
- distanza di lancio: 20-30 m;
- raggio d'azione: 12-15 m.

La bomba a mano SRCM è prodotta nei seguenti tipi:

- attiva: involucro di colore rosso;
- ad effetto ridotto: involucro di colore rosso con fascetta gialla;
- inerte: involucro di colore rosso con fascetta azzurra.

SE DOPO IL LANCIO LA BOMBA NON ESPLODE, NON DEVE MAI ESSERE TOCCATA NÈ RIMOSSA.

3. Fucile Semiautomatico GARAND M. 1

È un'arma individuale semiautomatica funzionante per sottrazione dei gas dall'anima della canna.

Una volta introdotto il caricatore completo nel serbatoio, le operazioni di chiusura ed apertura dell'otturatore, estrazione ed espulsione del bossolo e del caricatore vuoto, avvengono automaticamente, mentre l'esecuzione del tiro è possibile solo a colpo singolo, per azione del tiratore sul grilletto.

Le caratteristiche principali sono:

- calibro: mm. 7,62 NATO;
- rigatura: 4 righe destrorse a passo costante;
- alimentazione: dall'alto, mediante caricatore a pacchetto contenente 8 car-
tucce;
- peso: Kg. 4,300 circa;
- celerità del tiro: 16 colpi al minuto;
- distanza di tiro utile: sino a 300 m.;
- congegno di puntamento: alzo con tacca di mira circolare e mirino con alette di protezione.

4. FAL BM/59 - Versione truppe alpine

Il Fucile Automatico Leggero Beretta Mod. 59 è un'arma individuale automatica funzionante per sottrazione dei gas dall'anima della canna.

È idoneo ad effettuare:

- il tiro mirato a colpo singolo;
- il tiro d'assalto, a brevi raffiche, con il bipiede ripiegato;

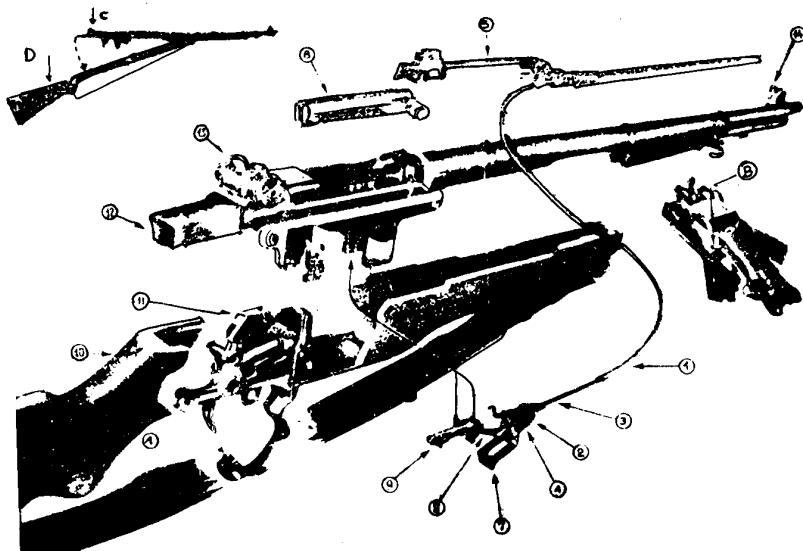
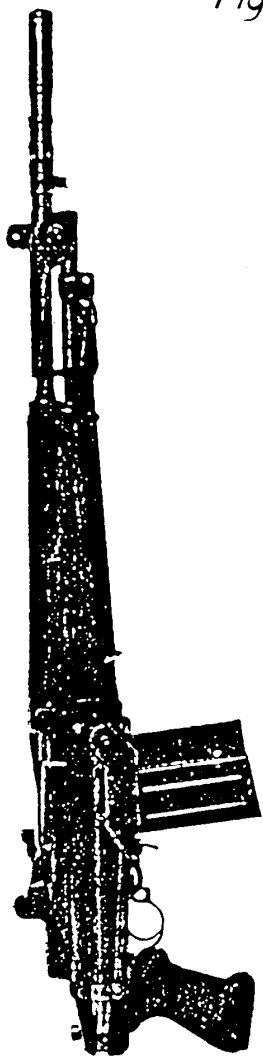


Fig. 1

- 1) Molla di ricupero e di alimentazione.
- 2) Leva di agganciamento dell'asta di armamento.
- 3) Asta dell'elevatore.
- 4) Perno della leva di agganciamento.
- 5) Asta di armamento.
- 6) Otturatore.
- 7) Guida delle cartucce.
- 8) Leva dell'elevatore.
- 9) Elevatore.
- 10) Calcio.
- 11) Cane.
- 12) Culatta.
- 13) Alzo.
- 14) Mirino.

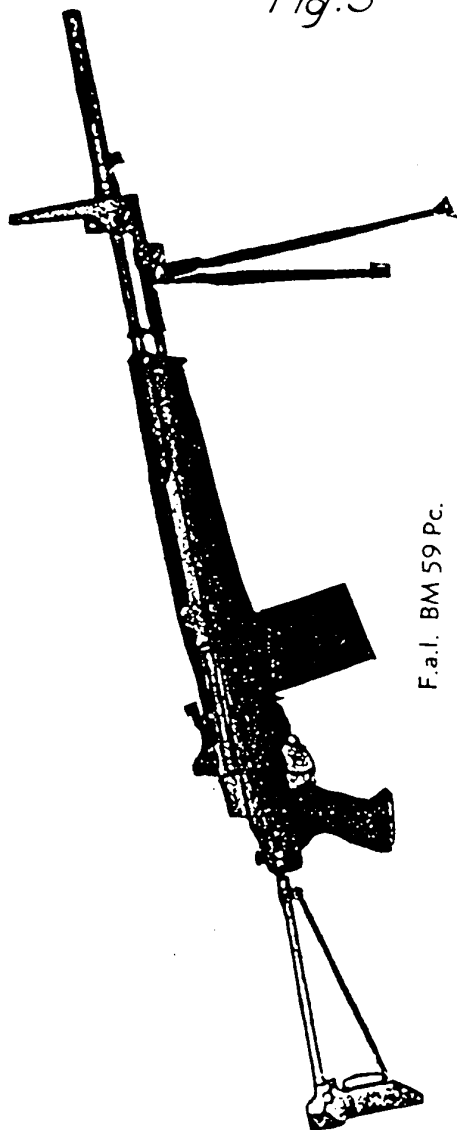
Fig.2



F.a.I. BM 59 T. A.

Vista lato destro col calcio ripiegato e bipiede chiuso.

Fig. 3



F.A.I. BM 59 Pc.

Vista lato destro col calcio disteso e bipiede aperto.

- il tiro automatico, a brevi raffiche, con il bipiede;
- il lancio di bombe da fucile.

Per il passaggio dal funzionamento Semiautomatico al funzionamento Automatico, è necessario spostare dalla lettera "S" alla lettera "A" il selettore di tiro posto sul lato sinistro della culatta.

Il FAL BM/59 in versione Truppe Alpine è provvisto di impugnatura a pistola e calcio metallico ribaltabile ed ha le seguenti caratteristiche:

- calibro: mm. 7,62 NATO;
- rigatura: 4 righe destrorse a passo costante;
- alimentazione: dal basso, mediante caricatore ad astuccio, contenente 20 cartucce;
- peso: Kg. 5,445;
- celerità di tiro:
 - funzionamento semiautomatico: 16 colpi al min.;
 - funzionamento automatico: 800 colpi al min.;
- distanza di tiro utile:
 - tiro mirato: fino a 300 m.;
 - tiro automatico: fino a 350 m.;
 - tiro d'assalto: 50 m.;
- congegno di puntamento: alzo con tacca di mira circolare e mirino con alette di protezione.

5. Mitragliatrice Bivalente MG 42/59

È un'arma automatica di reparto funzionante a corto rinculo di canna, con un dispositivo rinforzatore di rinculo applicato alla volata.

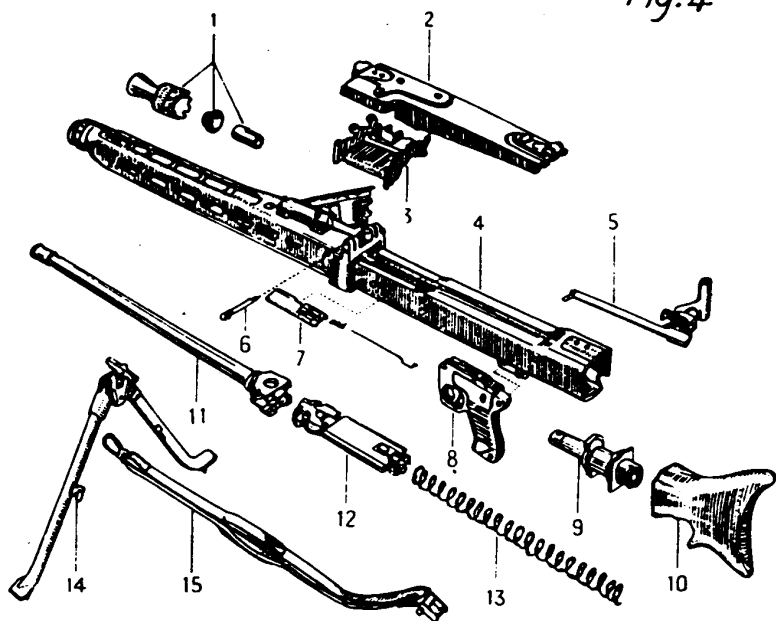
È idonea ad effettuare il solo tiro automatico:

- su treppiede, come mitragliatrice;
- su bipiede, come fucile mitragliatore;
- dal fianco, per il tiro a distanza ravvicinata.

Caratteristiche principali:

- calibro: mm. 7,62 NATO;
- rigatura: 4 righe destrorse a passo costante;
- alimentazione: da sinistra mediante nastri metallici da 50 cartucce, collegabili tra loro;
- peso dell'arma con bipiede: Kg. 12;
- peso del treppiede Mod. 4: Kg. 14,400;
- celerità di tiro: 800 colpi al minuto;
- distanza di tiro utile:
 - su treppiede: m. 800 - 1000;

Fig. 4



- Arma: parti costitutive.

1. Dispositivo rinforzatore di rinculo. - 2. Coperchio. - 3. Bocchetto d'alimentazione. -
 4. Castello. - 5. Carrello d'armamento. - 6. Perno di rotazione del coperchio. - 7. Sportello
 finestra d'espulsione. - 8. Impugnatura. - 9. Testata. - 10. Calcio. - 11. Canna con culatta. -
 12. Otturatore. - 13. Molla di recupero. - 14. Bipedio. - 15. Cinghia di trasporto (accessorio)

- su bipiede: m. 400 - 500;
- congegno di puntamento: alzo con cursore e tacca di mira triangolare e mirino a cresta, a sezione trapezoidale.

6. Comportamento in poligono

Le lezioni di tiro rappresentano per ogni militare, e soprattutto per la recluta, il momento della verifica del livello formale ed addestrativo raggiunto nell'impiego delle armi.

Costituiscono inoltre l'attività più impegnativa dell'addestramento di base, durante la quale ognuno deve concentrare al massimo le proprie energie al fine di:

- dimostrare di aver acquisito tutte le istruzioni teoriche e pratiche relative all'impiego dell'arma con cui si spara;
- non pregiudicare la sicurezza personale con azioni errate o inconsulte o con l'inosservanza delle norme di comportamento in poligono;
- eseguire un tiro corretto e preciso.

Durante le lezioni di tiro devono pertanto essere osservate le seguenti norme:

- mantenere sempre il più assoluto silenzio ed il massimo ordine;
- non fumare nè tanto meno accendere fuochi in vicinanza della linea di tiro e dei posti materiali e munizioni, comunque, mai d'iniziativa;
- controllare sempre, prima del tiro, che la canna non sia sporca od ostruita;
- curare che, andando a terra, il vivo di volata non sia rivolto contro il terreno;
- eseguire ogni operazione solo dopo aver ricevuto i relativi ordini dal direttore di tiro;
- sulla linea di tiro tenere sempre l'arma rivolta verso il bersaglio;
- in caso di inceppamento o di anomalia dell'arma, non effettuare alcun movimento, ma alzare la mano ed attendere l'intervento dell'istruttore;
- non eseguire mai movimenti bruschi con l'arma;
- essere sempre presenti a sè stessi e non compiere azioni affrettate od inconsulte.

Al termine di ciascuna lezione di tiro, i caricatori ed i bossoli vuoti e le eventuali cartucce non esplose devono essere raccolti e consegnati al posto munizioni di compagnia. Il loro possesso costituisce reato in quanto vietato sia dalla legge penale comune che da quella militare.

7. Tecnica del puntamento

Per un corretto puntamento è necessario:

- graduare l'alzo in relazione alla distanza stimata;
- porre tacca di mira, mirino e barilozzo del bersaglio come indicato nelle figure che seguono;

- inspirare profondamente, espellere un po' d'aria e trattenere il respiro;
- premere il grilletto, con la falangetta del dito indice, lentamente ma con continuità fino allo scatto del cane evitando di contrarre le altre dita.

Linea di mira FAL e GARAND

Fig.5

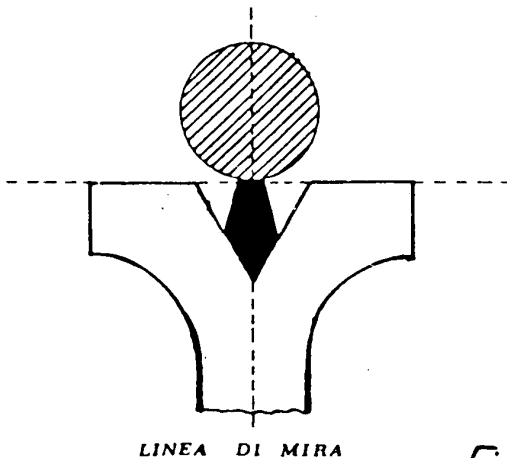
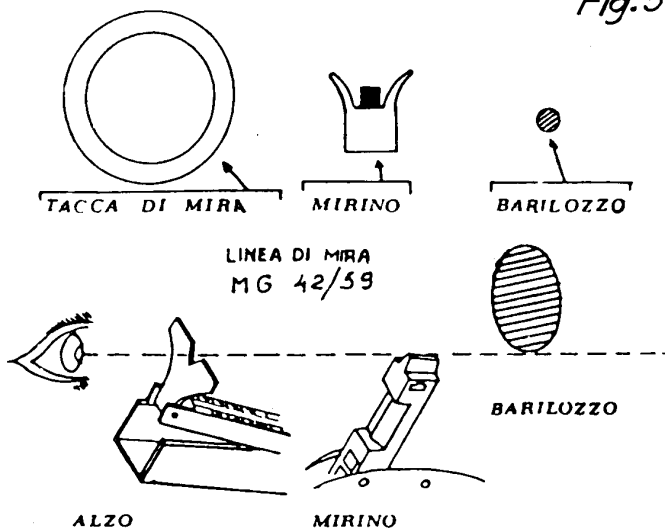


Fig.6

8. Manutenzione delle armi

Ogni militare è personalmente responsabile della pulizia e della conservazione dell'arma che ha in consegna. Deve pertanto provvedere alla sua manutenzione secondo le modalità indicate ed impiegando i materiali prescritti.

a. Attrezzi e materie prime

Si devono impiegare solo i seguenti:

- attrezzo multiplo;
- cordicella con contrappeso;
- scovoletto per canna cal. 7,62;
- bacchetta nettatoia cal. 7,62;
- spazzola e spazzolino metallico per MG 42/59;
- attrezzi per pulizia castello MG 42/59;
- catenella snodabile per MG 42/59;
- detergente liquido: scioglie i residui della combustione della carica di lancio, depositatisi all'interno della canna durante il tiro;
- solvente minerale volatile: elimina le tracce di olio e grasso dalle superfici metalliche;
- flanella di cotone bianca in pezzuole: serve per la pulizia della canna e del congegno presa gas;
- olio lubrificante protettivo: lubrifica e protegge dalla ruggine le parti metalliche;
- grasso lubrificante per fucili: è usato, in climi umidi, sulle parti sottoposte a continuo attrito;
- olio di lino crudo: si applica con il palmo della mano sulle parti in legno dell'arma per preservarle dall'umidità e impedire che si dissecchino;
- olio protettivo per cuoio: aumenta l'impermeabilità delle parti in cuoio.

b. Lubrificazione

Ogni volta che si procede alla lubrificazione dell'arma:

- qualunque parte metallica deve essere prima asciugata;
- deve essere impiegata la quantità di lubrificante strettamente necessaria, provvedendo ad eliminare le eccedenze con una pezzuola ben strizzata;
- le superfici di appoggio delle parti mobili devono essere sempre perfettamente pulite e ricoperte da un sottile velo di lubrificante.

c. Pulizia ordinaria e straordinaria

La **pulizia ordinaria** deve essere effettuata:

- due volte alla settimana, per le armi individuali;
- una volta alla settimana per l'arma automatica di reparto.

Non è necessario scomporre l'arma, ma è sufficiente aprire il solo otturatore e, per la MG 42/59, anche il coperchio del castello.

Si procede quindi alla pulizia e alla lubrificazione di:

- canna, culatta e camera di cartuccia;
- bipiede e treppiede;
- cassa, copricanna e parti in cuoio;
- tutte le parti metalliche accessibili senza scomposizione.

La **pulizia straordinaria** deve essere effettuata una sola volta al mese. L'arma deve essere scomposta, quindi pulita a fondo e lubrificata in ogni sua parte.

d. Preparazione dell'arma per il tiro

L'arma deve essere scomposta e quindi:

- canna, culatta, camera di cartuccia ed altre parti che vengono a contatto con i gas della combustione devono essere perfettamente pulite ed asciugate, accertandosi che non vi rimangano tracce di olio o di flanella;
- tutte le parti metalliche devono essere pulite e ricoperte con un leggero velo di olio lubrificante protettivo.

e. Pulizia e conservazione dopo il tiro

Applicare, **subito dopo cessato il fuoco, quando l'arma è ancora calda**, il detergente liquido, servendosi della bacchetta nettatoia o della catenella snodabile e della flanella su:

- pareti interne della canna e della camera di cartuccia;
- testa dell'otturatore;
- congegno di presa gas;
- rinforzatore di rinculo.

Il giorno stesso del tiro si deve procedere anche alla pulizia delle altre parti dell'arma.

Le suddette operazioni vanno poi ripetute nei tre giorni successivi, provvedendo ogni volta a:

- scovolare ripetutamente la canna, la camera di cartuccia ed il rinforzatore di rinculo e pulire le altre parti venute a contatto con i gas della combustione;
- togliere il detergente liquido dalla canna e dalla camera di cartuccia con la flanella, ripetendo l'operazione finché questa, più volte cambiata, non esce pulita;
- applicare nuovamente il detergente liquido assicurandosi che abbia ricoperto tutte le parti interessate.

Alla fine del terzo giorno, asportare completamente il detergente liquido e procedere quindi ad una accurata pulizia e lubrificazione di tutta l'arma.

Se non è possibile applicare il detergente liquido subito dopo il tiro, tutte le parti venute a contatto con i gas di combustione devono essere subito lubri-

ficare con l'olio lubrificante protettivo contenuto nella custodia in dotazione ad ogni arma.

Appena possibile, si deve quindi procedere alla pulizia completa sopra descritta.

9. Maneggio delle armi

a. Arma in distribuzione individuale per l'addestramento o rappresentanza:

- l'arma non deve essere mai carica;
- è fatto **divieto assoluto** di portarla in camerata, nelle sale convegno, nel refettorio ed in tutti i locali di uso generale o frequentati da personale (esempio esplicativo riportato nel disegno di pag. 15).

b. Arma in distribuzione individuale per svolgere servizi di sicurezza:

- è confermato il divieto di portare l'arma nei locali frequentati da personale;
- con munizionamento al seguito, ma arma scarica, l'arma non deve essere portata a "BILANC'ARM" ma a "BRACC'ARM" (esempio esplicativo è riportato nel disegno di pag. 14);
- con arma carica con la sicura non inserita, il colpo non in canna e l'otturatore chiuso l'arma va portata a "BRACC'ARM", con canna rivolta verso l'alto anche in caso di pioggia.

L'arma verrà portata in "CACCIA" soltanto in caso di **emergenza** con movimento che consenta di tenere, **sempre**, la canna rivolta verso l'alto. Qualora la sentinella sia dislocata in postazione o in garitta di profondità, fornita solo di feritoia, l'arma va tenuta appoggiata su apposito dispositivo pronta ad essere brandeggiata, ma sempre con la canna rivolta verso l'alto o contro punti morti.

c. Comportamento del personale armato in servizio di vigilanza

La sentinella deve puntare l'arma sulla persona o sui soggetti solo allorché questi manifestino, chiaramente, atteggiamenti sospetti. Negli altri casi l'arma deve essere puntata verso l'alto o contro punti morti.

I capi muta o il personale preposto al riconoscimento della persona che intende accedere alla guarnigione, devono recarsi all'accesso senza arma, ma sotto scorta continua della sentinella dislocata nella garitta in profondità oppure dal rincalzo, ove le consegne lo prevedano.

FRONTESPIZIO
AVVERTENZE

La presente scheda deve

- essere portata sempre al seguito del militare intestatario;
- essere costantemente aggiornata dal Comandante di reparto;
- riportare le lezioni di tiro effettuate con i risultati conseguiti (colpi in sagoma)

(Timbro lineare del reparto)

LEZIONI DI TIRO

**SCHEDA
PERSONALE**

(Cognome e nome)

(Incarico)

(Scalione)

PAGINA INTERNA 1

TIPO DI ARMA	LEZIONI DI TIRO											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Arma g/atm												
Arma atm												
Mit. l												
Mit. c/a												
L.r.												
Msi c/c												
Cn												

PAGINA INTERNA 2

	FILM ADDESTRATIVO

II. ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE AL COMBATTIMENTO

1. Doveri del combattente

In combattimento il militare

DEVE

- far fuoco sul nemico per ucciderlo;
- conservare in ogni circostanza l'arma in dotazione, se questa è inutilizzabile; raccogliere quella di un compagno caduto o ferito;
- continuare, qualora ferito, la lotta nella misura consentitagli dalle proprie forze;
- unirsi al reparto più vicino, se venuto a trovarsi in combattimento separato dalla propria Unità;
- opporsi e lottare con tutti i mezzi contro la diffusione di notizie allarmanti, la demoralizzazione e il disfattismo.

NON DEVE

- allontanarsi dall'Unità di appartenenza per portarsi verso l'indietro, senza l'ordine del proprio Comandante;
- abbandonare l'arma ancora in grado di funzionare, anche se priva di munizioni;
- accettare di parlamentare o di conversare con il nemico, senza l'autorizzazione dei superiori;
- depredare i morti ed i feriti, amici o nemici;
- inveire o infierire contro i prigionieri dopo il disarmo;
- saccheggiare o rubare beni di proprietà privata.

2. Comportamento del militare prigioniero

Il militare caduto prigioniero ha il dovere di tentare di evadere e di riunirsi alle forze nazionali e, se ciò non è possibile, agire a danno dell'avversario nel territorio da questi occupato.

Il militare prigioniero è tenuto a dichiarare soltanto il proprio nome e cognome, il proprio grado ed il numero di matricola.

Ha l'assoluto dovere di non fornire altre notizie, specie quelle riguardanti, direttamente o indirettamente, il proprio reparto, le proprie forze armate, il proprio Paese.

Lo stato di cattività non modifica in alcun modo le relazioni disciplinari ed i vincoli di subordinazione stabiliti dal Regolamento di disciplina militare.

Dell'eventuale cattiva condotta in prigionia – mancanze disciplinari, reati, contegno privo di dignità – il prigioniero risponde disciplinarmente e personalmente al suo rientro in Patria.

In tale occasione, infatti, tutti i prigionieri indistintamente vengono sottoposti a inchiesta tendente ad accertare il comportamento durante la prigionia.

A favore dei prigionieri, le convenzioni internazionali stabiliscono particolari diritti tra i quali:

- diritto al rispetto della propria persona e del proprio onore, all'esercizio della propria religione;
- diritto ad essere trattati con umanità e ad essere protetti contro ogni atto di violenza;
- diritto a cure mediche;
- diritto a conservare tutti gli effetti ed oggetti ad uso personale e di vestiario e, in ogni caso, i documenti di riconoscimento;
- diritto a corrispondere con la propria famiglia e con l' Agenzia Centrale dei Prigionieri di guerra del Comitato Internazionale della Croce rossa, nonché di ricevere pacchi;
- diritto ad eleggere propri rappresentanti di fiducia;
- diritto a presentare reclami alle autorità militari dello Stato detentore ed ai rappresentanti delle potenze protettrici.

Le autorità militari detentrici possono infliggere ai prigionieri che tentano di evadere (o a quelli nuovamente catturati dopo l'evasione) soltanto punizioni disciplinari.

Rappresaglie contro i prigionieri di guerra sono proibite.

3. Utilizzazione dell'ambiente

a. Generalità

L'UTILIZZAZIONE DELL'AMBIENTE in campo tattico si concreta con l'assimilazione di determinate tecniche nel:

- MASCHERAMENTO, per sfuggire all'osservazione del nemico;
- MOVIMENTO, per portarsi rapidamente a contatto dell'avversario senza essere colpiti;
- SFRUTTAMENTO DEL TERRENO, per sfuggire all'osservazione ed al tiro del nemico.

b. Mascheramento

(1) Il combattente deve ricorrere alla tecnica del mascheramento per modificare e quindi nascondere all'avversario la persona ed i propri materiali, sfruttando l'ambiente in cui agisce oppure mezzi artificiali. Nell'effettuare il mascheramento è bene lavorare in coppia per darsi reciproco aiuto ricordando che il mascheramento non deve impedire la vista e il tiro. Quando si impiega materiale tratto dall'ambiente naturale circostante, ricordare che **un mascheramento non intonato è non solo inutile ma dannoso.**

(2) La tecnica del mascheramento riguarda gli elementi che facilitano l'individuazione del combattente sul campo di battaglia di giorno e di notte.

Tali elementi sono:

- TONO DI COLORE;
- LUCENTEZZA;
- FORMA;
- OMBRA;

(3) Tono di colore:

a) Di giorno:

- spalmarsi le parti scoperte del corpo (viso, mani, collo) con sostanze di annerimento (lucido da scarpe, fuliggine, legno bruciato, terra, ecc.) (Fig. 8);
- intonare l'uniforme e l'equipaggiamento all'ambiente circostante, usando erba, foglie, rami (Fig. 9).



Fig. 8



Fig. 9

b) Di notte:

- oscurare il viso, collo, mani ed equipaggiamento con gli stessi sistemi usati di giorno, con l'avvertenza che l'impiego di sostanze di annerimento grasse è da evitare poichè riflettono la luce.

c) D'inverno, sulla neve, occorre indossare l'uniforme bianca, con cappuccio, avvolgendo l'arma con strisce di colore grigio-bianche (Fig. 10).



Fig. 10

d) **Ricordare che il tono chiaro della faccia è il principale elemento di individuazione da parte di un osservatore aereo o terrestre.**

(4) **Lucentezza**

Di giorno:

- evitare che superfici metalliche (elmetto, parti metalliche delle buffetterie e delle armi) brillino alla luce; per raggiungere lo scopo, oltre ai mezzi regolamentari, si possono usare fango, nerofumo, ecc. (Fig. 11).



Fig. 11

- attenzione ai riflessi provocati dalle lenti dei binocoli, occhiali da vista, orologi, piastrine.

(5) **Forma**

a) Di giorno:

- alterare le caratteristiche forme dell'elmetto e dello zainetto. Per l'elmetto usare la tecnica indicata per eliminare la lucentezza; lo zainetto va chiazato con colori scuri e ricoperto con fiocchi di tela di sacco, foglie, rami (fig. 12);



Fig. 12

- usare la rete individuale di mascheramento soprattutto qualora si assolvano compiti statici oppure ci si debba sottrarre alla osservazione ae-

Con la mitragliatrice bivalente:

- poggiare a terra un solo ginocchio; sull'altro appoggiare l'avambraccio corrispondente, la cui mano sosterrà l'arma impugnata per le cinghie (calcio rivolto all'interno, bipiede ripiegato o aperto). La mano libera poggia a terra a pugno chiuso. Il movimento avviene spostando in avanti il piede della gamba ove poggia il braccio che sostiene l'arma, quindi la mano libera, infine il ginocchio a terra (Fig. 18);
- quando si è stanchi, cambiare la mano che sorregge l'arma ed invertire la posizione.



- c) **Nell'attraversare un tratto di terreno con copertura inferiore al metro** si effettua il **PASSO DEL LEOPARDO**. Si esegue mettendosi a terra con braccia distese in avanti, aderendo bene al terreno con mento, petto, addome e parte interna dei talloni. Ci si porta in avanti effettuando movimenti aiutandosi con le braccia e le gambe, con l'accortezza di stare sempre aderenti al terreno (Fig. 19).



Il passo del leopardo con il fucile si esegue allo stesso modo impiegan-

do le braccia anche per trasportare l'arma. Questa può essere trasportata:

- tenendola davanti con le due mani (Fig. 20);



Fig.20

- tenendola con una mano per la cinghia all'altezza della fascetta con maglietta (Fig. 21).



Fig.21

Fig.22

Il passo del leopardo con mitragliatrice bivalente si esegue, tenendo l'arma sulla destra, all'altezza del supporto del bipiede (Fig. 22).

La mitragliatrice bivalente può essere trasportata anche dal capo arma e da un porta munizioni in coppia, come indicato dalle figure 23 (di giorno)



Fig.23

e 24 (di notte)



- d) **Per effettuare un rapido spostamento laterale o un ripiegamento** da una posizione avente sul retro una leggera pendenza è conveniente eseguire un ROTOLAMENTO. Con il rotolamento si ha la possibilità di ottenere una maggiore velocità di movimento e di offrire all'avversario un bersaglio di minori dimensioni.

Il rotolamento con il fucile si esegue nel seguente modo:

- arma aderente al fianco;
- con la mano e l'avambraccio si coprono i congegni di puntamento, per proteggerli dal terriccio;
- con l'altra mano si coprono mirino e vivo di volata.

Il movimento è iniziato con una spinta di anca e spalla opposta alla direzione di movimento.

Durante il rotolamento le gambe devono essere rigide e distese, i piedi uniti (Fig. 25). Per fermarsi, basta allargare le gambe.



- e) **Per muovere su un terreno scoperto e soggetto alla reazione di fuoco avversaria**, bisogna spostarsi di appiglio in appiglio alla massima velocità.

È quindi necessario ricorrere allo SBALZO.

Lo sbalzo è una rapida sequenza di movimenti:

- a terra;
- in piedi;
- di corsa;
- a terra;

Lo sbalzo si esegue nel seguente modo:

- da terra, dietro il riparo, si sceglie la posizione da raggiungere;
- si richiamano le braccia contro il corpo e si piega in avanti la gamba destra;
- alzarsi di scatto, distendendo le braccia e iniziare la corsa verso il punto prescelto (Fig. 26); l'arma si porta con entrambe le mani;



- poco prima di raggiungere il riparo, fermarsi di scatto con le gambe leggermente flesse e divaricate; cadere sulle ginocchia, facendo scorrere l'impugnatura sulla parte superiore del calciolo; gettandosi in avanti ammortizzare il colpo con la parte inferiore del calciolo (Fig. 27);



- assumere la posizione di tiro aderendo il più possibile al terreno;
- non sostare a lungo sulla posizione raggiunta, ma allontanarsene con piccoli spostamenti (di norma: rotolamenti) al fine di sottrarsi al tiro avversario.

(3) Movimento di notte

Di notte, l'osservazione è limitata alle brevi distanze, mentre sono percepibili i rumori, anche a notevoli distanze. Pertanto di notte, deve essere sfruttata l'oscurità più che la copertura e **la silenziosità deve far premio sulla velocità di movimento.**

- a) **In vicinanza del nemico**, conviene avanzare con il PASSO DEL FANTASMA. Il passo del fantasma è silenzioso e sicuro se eseguito correttamente. Occorre mantenere tutto il peso del corpo su una sola gamba e tastare col piede dell'altra il terreno ove andrà successivamente appoggiato. In terreno cespuglioso o boscoso è necessario, inoltre, esplorare lo spazio antistante con la mano destra (la sinistra tiene l'arma che non deve sporgere dalla sagoma dell'uomo) (Fig. 28).



- b) Per gettarsi a terra, non si può agire come di giorno perchè troppo rumoroso. È opportuno quindi accovacciarsi lentamente, tenendo l'arma sotto una ascella, sostenuta dalla mano corrispondente, tastare il terreno con la mano libera prima di appoggiare sul terreno il ginocchio che si trova dalla parte dell'arma. Sostenendo il corpo con la mano libera ed il ginocchio a terra, adagiare sul terreno l'altra gamba ed assumere con cautela la posizione di tiro (Fig. 29).



Fig 29

- c) **A distanza ravvicinata dal nemico** è opportuno muovere con il PASSO DEL GATTO, meno celere ma più silenzioso del passo del fantasma. Il passo del gatto si esegue così:
- accovacciarsi come precedentemente descritto, e, dopo aver tastato il terreno, mettersi a terra poggiando sulle ginocchia e sulle mani; l'arma deve essere posta di fianco o sul davanti, canna rivolta in avanti;
 - tastare con una mano il terreno e lo spazio antistante per evitare trappole e oggetti che provochino rumori (Fig. 30).



- poggiare in avanti la mano e sollevare la gamba corrispondente, posarla col ginocchio quasi all'altezza della mano (attenzione alla punta del piede: non farla strisciare!) (Fig. 31);

Fig. 31



- eseguire lo stesso movimento con l'altra mano e l'altra gamba, spostando in avanti l'arma, sollevandola, quando è in avanti il ginocchio opposto.

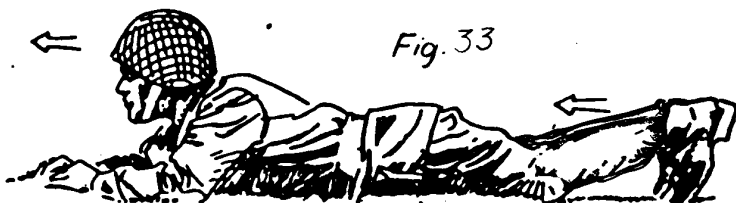
d) **A stretto contatto con il nemico** occorre usare un passo che garantisca la silenziosità. È il PASSO DEL GATTINO, molto lento. Si esegue nel seguente modo:

- ci si mette a terra nel modo descritto, poggiando l'arma su un lato all'altezza delle spalle, canna in avanti;
- braccia in avanti, piedi uniti, dopo aver tastato terreno e spazio antistante, portare in avanti il più possibile le punte dei piedi (Fig. 32);

Fig. 32



- il movimento avviene per traslazione in avanti del corpo facendo leva sugli avambracci e sulle punte dei piedi (Fig. 33);



- ogni due movimenti circa, afferrare con una mano l'arma per il suo baricentro, sollevarla e portarla in avanti all'altezza delle spalle.

d. Sfruttamento del terreno

Il terreno deve essere sfruttato al fine di occultarsi alla vista ed al tiro avversari. Per fare ciò, il combattente deve tener presente:

- caratteristiche del terreno;
- posizione, distanza e tipo di armi del nemico.

(1) Sfruttamento dei ripari.

Particolare importanza assume per il combattente una corretta applicazione delle norme per sfruttare i ripari. In particolare:

- evitare di sporgersi per impiegare le armi, più di quanto necessario (Fig. 34-35);



- se obbligati a sporgere da un riparo, evitare il lato che espone tutto il corpo (Fig. 36);



Fig. 36

- aderire alle pieghe del terreno, per essere maggiormente coperti (Fig. 37).



Pertanto un esemplare sfruttamento del riparo per effettuare il fuoco con l'arma individuale deve avvenire con questa sequenza:

- individuare l'obiettivo con l'arma al coperto, sporgendo la testa il minimo indispensabile;
- graduare l'alzo dell'arma stando al coperto del riparo;
- mettere l'arma in condizioni di meglio sfruttare il riparo (ad esempio, ripiegando il bipiede) (Fig. 35);
- mettersi in posizione, adattandosi al riparo (Fig. 37).

(2) Sfruttamento del terreno di giorno.

a) per proteggersi dall'osservazione terrestre, occorre:

- evitare i punti caratteristici (Fig. 38);



Fig. 38

- tenersi in zona d'ombra (Fig. 39);



Fig. 39

- sfruttare sfondi irregolari (siepi, zone d'ombra spezzate, cespugli, ecc.) evitando movimenti in cresta (Fig. 40);



Fig. 40

- seguire le linee naturali del terreno, anche per non creare nuove tracce o piste (Fig. 41);

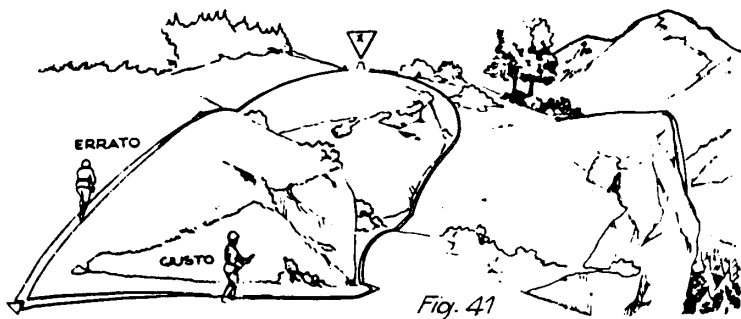


Fig. 41

- per osservare, evitare di rompere con la propria figura i contorni naturali del riparo (Fig. 42);



Fig. 42

- tenersi sufficientemente lontano dagli specchi d'acqua per non far rivelare l'immagine riflessa (Fig. 43).



Fig. 43

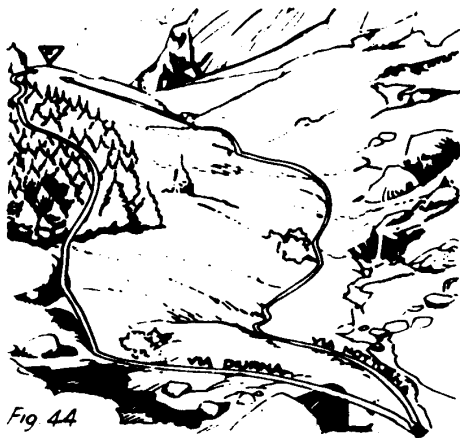
- b) Per ridurre l'efficacia dell'osservazione aerea, bisogna ricordare che:
- il movimento attira l'attenzione dell'osservatore;
 - è necessario sfruttare la copertura del terreno, quindi seguire le siepi, fossati, strade incassate, ecc.;

- l'ombra prodotta dal militare, dalle armi e dagli oggetti di equipaggiamento è visibile dagli aerei. Occorre perciò romperla contro cespugli, macchie o terreno rotto;
- piccoli gruppi di uomini fermi a terra si sottraggono facilmente all'osservazione aerea se riescono a coprirsi con la rete individuale di mascheramento;
- **non si deve rivolgere mai la faccia ai velivoli.**

(3) Sfruttamento del terreno di notte.

La tecnica dello sfruttamento del terreno di notte si fonda sul SILENZIO ASSOLUTO e sulla osservanza scrupolosa delle seguenti norme:

- muovere a sbalzi successivi: cioè, avanzare per brevi tratti, fermarsi, ascoltare, osservare e riprendere il movimento;
- muovere, possibilmente, in zona aperta per essere agevolati nel mantenimento della direzione e per non produrre o attutire al massimo i rumori (Fig. 44);



- evitare le linee di cresta perché, anche di notte, si può essere rivelati stagliandosi contro il cielo (Fig. 40);
- tenersi lontani dagli specchi d'acqua (Fig. 43);

- trarre vantaggio dai rumori preesistenti, specie nel superamento di tratti difficili (terreno roccioso, rotto, con vegetazione intensa);
- evitare di correre per non cadere e quindi provocare rumori;
- anche se colpiti o infortunati, non lamentarsi. Ricorrere, se il caso, a iniezioni di morfina, bavagli, stordimenti;
- muovere in modo diverso a seconda della natura del suolo;
 - su terreno soffice: poggiare a terra prima il tallone;
 - su terreno duro: poggiare prima la pianta;
 - su terreno erboso: sollevare il piede sopra il livello dell'erba prima di poggiarlo;
 - su ghiaccio sottile: stendersi per distribuire il peso del corpo su una superficie maggiore;
 - su strade e carrarecce: preferire i bordi erbosi e soffici per non far rumore;
- **al lancio improvviso di razzi o proietti illuminanti: CONGELARSI nell'immobilità**, in posizione raccolta, testa ripiegata, non guardare la sorgente luminosa per evitare l'abbagliamento (Fig. 45).



Fig. 45

(4) Collegamento e contatto nel movimento di notte: per evitare ritardi, sorprese, scoraggiamenti è basilare, durante il movimento notturno, che gli uomini si mantengano in costante collegamento fra loro. L'operazione va effettuata sempre in silenzio. Pertanto il collegamento può essere mantenuto con:

- il contatto fisico: tenere una mano sul fodero della baionetta del compagno che precede, o tenersi collegati con un piccolo cavo, quando si cammina; se si striscia, tenere una mano sulla caviglia del militare che precede o toccare con la punta del piede la gamba del compagno (Fig. 46 e 47);

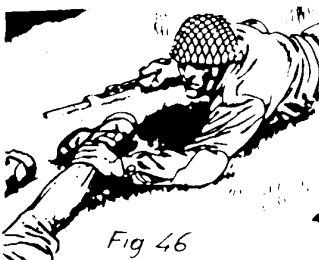


Fig 46



Fig. 47

- segnalazioni ottiche: con lampade schermate, sempre rivolte verso l'indietro;
- la voce: con toni bassissimi e con le labbra quasi a contatto dell'orecchio del compagno;
- segni o rumori convenzionali: i primi con le braccia e le mani a brevissima distanza; utili i secondi, quando fatti a imitazione di uccelli o animali notturni (comunque sconsigliabili);
- durante il movimento in fila, l'uomo che precede potrà avere sull'uniforme un segno bianco amovibile per indicare la sua posizione all'uomo che segue (Fig. 48).

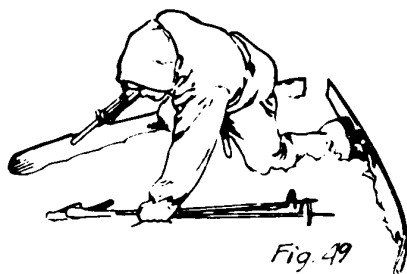


Fig 48

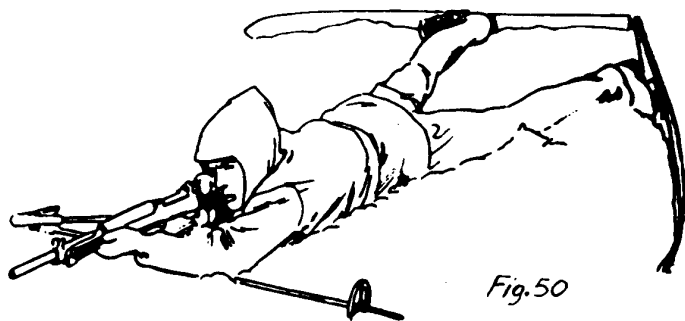
(5) Sfruttamento del terreno innevato.

Durante spostamenti con gli sci ai piedi, per:

- andare a terra: aprire gli sci a lisca di pesce, poggiare i due bastoncini, riuniti nella mano sinistra, sul terreno (Fig. 49);



- imbracciare l'arma per sparare, poggiare le braccia sui bastoncini (Fig. 50);



- strisciare con il fucile: si appoggia il fucile sull'avambraccio destro e si spinge sugli sci a lisca di pesce (Fig. 51);

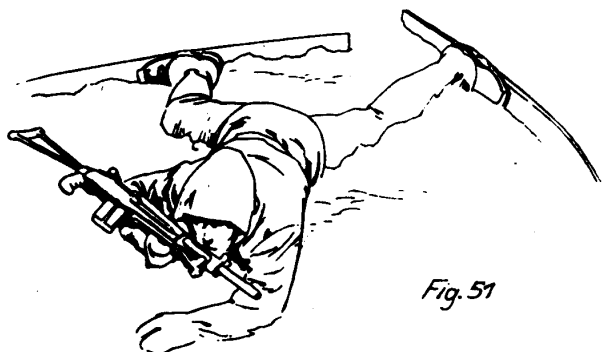


Fig. 51

- strisciare con la mitragliatrice, bivalente: si procede come con il fucile, impugnando l'arma sul bipiede e poggiandola sulla spalla (Fig. 52);

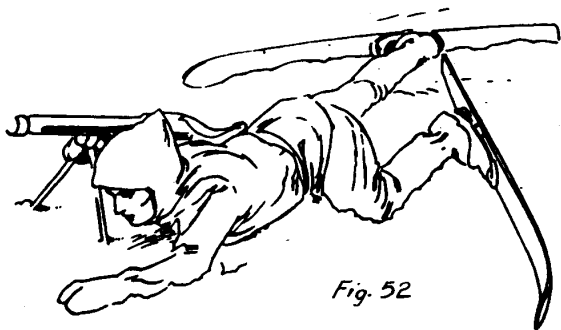


Fig. 52

- sparare quando la neve è molto soffice: usare gli sci come appoggio (Fig. 53).



Fig. 53

e. Passaggio di ostacoli passivi

(1) Generalità.

L'ostacolo passivo è un elemento naturale o artificiale che il difensore può sfruttare per fermare o ritardare l'attaccante. Quando un ostacolo passivo deve essere superato da un piccolo reparto, tipo squadra, occorre:

- predisporre il passaggio dei singoli sotto la protezione del fuoco o di annessamenti;
- affrontare l'ostacolo dalla parte più difficile che, di solito, corrisponde a quella meno battuta dal fuoco avversario.

(2) Tecnica del passaggio di alcuni ostacoli passivi di giorno.

Come regola generale, si può affermare che il combattente di giorno deve superare un ostacolo velocemente e senza farsi vedere.

a) **passaggio di muro di altezza non superiore a m. 1.80:**

- se è basso, impugnare il fucile nel punto di equilibrio e saltare l'ostacolo (Fig. 54);



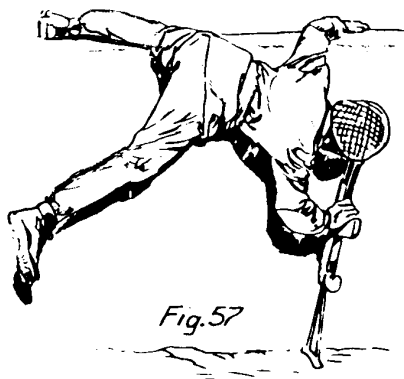
- se non consente di saltarlo, portando l'arma come già descritto, fare forza con una gamba sull'ostacolo, proseguendo la corsa (Fig. 55);



- se l'ostacolo lo consente, compiere un volteggio di fianco con l'appoggio di un piede (Fig. 56);



- se il muro è alto, portare l'arma a bilanc'arm, arrampicarsi e distendersi sulla sommità dell'ostacolo. Discendere portando verso il basso la testa ed il tronco del corpo poggiando contemporaneamente il calcio dell'arma a terra (Fig. 57).



b) Passaggio di muro fino ad una altezza massima di m. 3.50:

- da una coppia di uomini: uno fa da aiuto e sostegno perchè il primo possa raggiungere il ciglio e distendersi (Fig. 58);



il secondo, dopo aver passato le armi viene aiutato dal primo, ad issarsi sul ciglio; la discesa viene effettuata come indicato nella fi-

gura 57, tenendo presente che le armi vengono calate successivamente dal secondo uomo;

- da tre uomini: due spingono il primo uomo in su; il secondo uomo viene tirato dal primo e spinto dal terzo; il terzo viene tirato su dai primi due per le braccia o facendolo aggrappare ai fucili; le armi vengono passate dall'ultimo uomo, prima di iniziare la scalata e passate al primo che scende dalla parte opposta (Fig. 59).

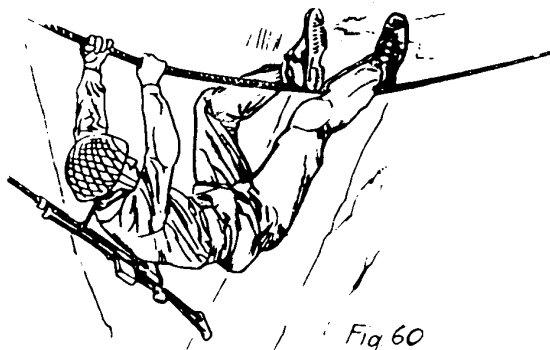


b) **Passaggio di muro di altezza superiore a m. 3.50:** si possono scalare solo disponendo di pertiche di adeguata lunghezza o di corde con rampini da poter agganciare alla sommità dell'ostacolo.

d) **Passaggi di siepi:**

- di slancio (Fig. 54);
- se rade, attraversarle di forza;
- se alte e fitte, ricercare un varco;
- se consistenti in sommità, eseguire un volteggio poggiandovi il petto e discendere come indicato nella figura 57.

- e) **Passaggio di fossi di modesta ampiezza:** eseguire un salto in lungo, portando l'arma a bilanc'arm.
- f) **Passaggio di fossi larghi, incassati entro alte pareti;** se non è possibile guardare, passare a cavalcioni, a quattro mani o in piedi, su una trave o tronco di albero; se possibile, passare aggrappati ad una fune come indicato nella figura 60.



- g) **Passaggio di staccionate di legno:** se possibile si passa tra le travi. Se queste sono molto ravvicinate, effettuare un volteggio con o senza appoggio del piede (Fig. 56).

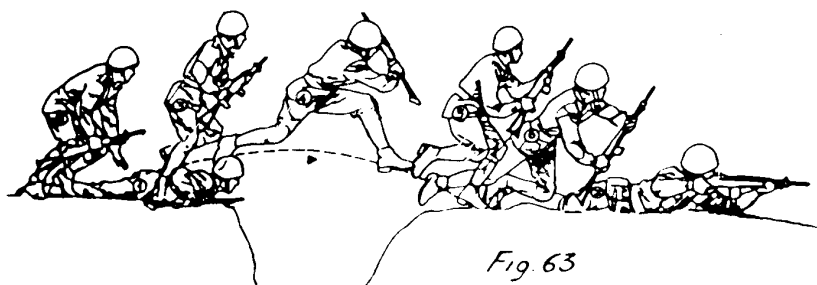
(3) **Tecnica del passaggio di alcuni ostacoli passivi di notte.**

Di notte il combattente deve agire soprattutto senza farsi sentire. È necessario pertanto:

- agire lentamente ed in assoluto silenzio;
- effettuare l'azione collettivamente.

- a) **Passaggio di reticolati:** normalmente ai reticolati sono abbinati sistemi di allarme acustici (campanelli e trappole con fili di inciampo). Ne deriva la necessità di avvicinarsi cautamente all'ostacolo e di rendere inefficienti i sistemi di allarme prima di iniziare il superamento dell'ostacolo. Il superamento degli ostacoli deve essere fatto:

un salto in lungo rimanendo a terra per qualche tempo dall'altra parte, per assicurarsi di non aver allarmato l'avversario (Fig. 63).



- c) **Passaggio di siepi:** sono uno degli ostacoli più difficili da superare senza far rumori. È necessario, perciò, ricercarne sempre l'aggiramento o lo scavalcamento.
- d) **Passaggio di un piccolo corso d'acqua:** eseguirlo sempre dove l'acqua fa più rumore in modo da far confondere lo scalpiccio con il rumore della corrente.
- e) **Passaggio di zone con pietrisco o ghiaccio sottile:** è opportuno attraversarle carponi sia per evitare cadute, che provocano rumore, sia per distribuire il corpo su una maggiore superficie.
- f) **Passaggio di muri di una certa altezza:** si esegue come di giorno (Figg. 58 e 59). Bisogna però:
 - evitare mormorii, quindi stabilire chiaramente accordi preventivi;
 - lasciarsi scivolare al di là dell'ostacolo senza saltare.

4. STIMA DELLE DISTANZE

a. Generalità

Il combattente deve sapere stimare con rapidità e buona approssimazione le distanze, poichè da tale stima dipende poi, il rendimento della propria arma. Il militare deve essere addestrato a stimare la distanza a vista e con l'udito.

b. Stima delle distanze a vista

In linea di massima, le condizioni ambientali influenzano la stima delle di-

- passandovi sopra, tenendo fermi i fili spinati (Fig. 61);

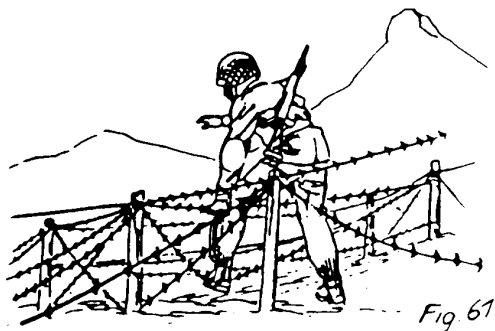


Fig. 61

- passando sotto (Fig. 62);

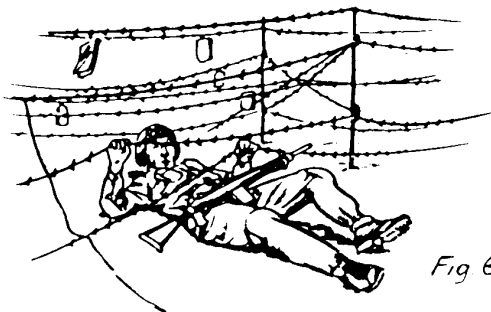


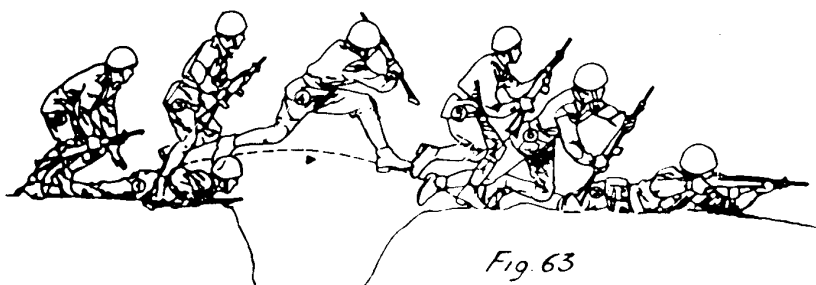
Fig. 62

- se per continuare il movimento, si rendesse necessario tagliare il filo spinato, tale operazione va eseguita sui fili più bassi ed in prossimità dei paletti di sostegno. Particolare attenzione va posta nel riporre a terra la parte lunga tagliata, poichè sfuggendo di mano, creerebbe rumore.

b) Passaggio di fossi o trincee:

- se si tratta di un ostacolo ampio: scivolare sul fondo e, dopo attenta osservazione del terreno antistante, uscirne sollevandosi sulle braccia;
- se l'ostacolo è superabile con un salto: avvicinarsi strisciando sino al suo bordo, osservarne bene fondo e ampiezza; eseguire, quindi,

un salto in lungo rimanendo a terra per qualche tempo dall'altra parte, per assicurarsi di non aver allarmato l'avversario (Fig. 63).



- c) **Passaggio di siepi:** sono uno degli ostacoli più difficili da superare senza far rumori. È necessario, perciò, ricercarne sempre l'aggiramento o lo scavalcamento.
- d) **Passaggio di un piccolo corso d'acqua:** eseguirlo sempre dove l'acqua fa più rumore in modo da far confondere lo scalpiccio con il rumore della corrente.
- e) **Passaggio di zone con pietrisco o ghiaccio sottile:** è opportuno attraversarle carponi sia per evitare cadute, che provocano rumore, sia per distribuire il corpo su una maggiore superficie.
- f) **Passaggio di muri di una certa altezza:** si esegue come di giorno (Figg. 58 e 59). Bisogna però:
 - evitare mormorii, quindi stabilire chiaramente accordi preventivi;
 - lasciarsi scivolare al di là dell'ostacolo senza saltare.

4. STIMA DELLE DISTANZE

a. Generalità

Il combattente deve sapere stimare con rapidità e buona approssimazione le distanze, poichè da tale stima dipende poi, il rendimento della propria arma. Il militare deve essere addestrato a stimare la distanza a vista e con l'udito.

b. Stima delle distanze a vista

In linea di massima, le condizioni ambientali influenzano la stima delle di-

tanze a vista, nel seguente modo:

(1) si stima corto:

- quando il particolare si vede nitido ed intero, con aria limpida e serena;
- durante il combattimento;
- con il sole alle spalle o con luce troppo viva;
- quando il particolare si staglia su sfondi chiari o su superfici uniformi;
- attraverso un'ampia depressione del terreno;
- dal basso verso l'alto.

(2) si stima lungo:

- quando il particolare si vede confuso o in parte nascosto;
- in terreno coperto, collinoso, su sfondi scuri;
- con il sole in fronte o al crepuscolo;
- dalla posizione "a terra" o "in ginocchio";
- dall'alto in basso.

Il militare per riuscire a stimare le distanze con buona approssimazione, tenendo conto delle condizioni ambientali, deve fissarsi in mente una distanza tipo, che assumerà come unità di misura. Successivamente, può adottare uno dei procedimenti sottoindicati:

- (1) Procedimento addizionale: si cercano più particolari interposti fra il punto di osservazione e l'obiettivo, possibilmente sullo stesso allineamento. Si sommano poi le varie distanze approssimative intermedie (Fig. 64);

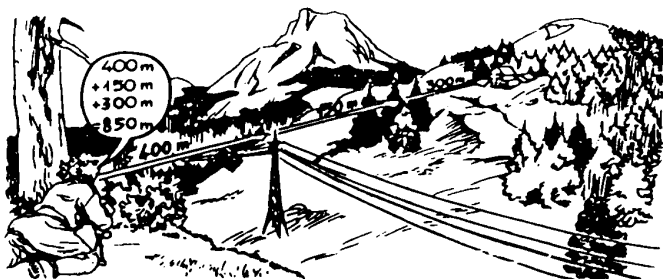


Fig. 64

- (2) Procedimento per paragoni: si paragona la distanza in esame con altre sicuramente note, perchè spesso viste e valutate (Fig. 65).

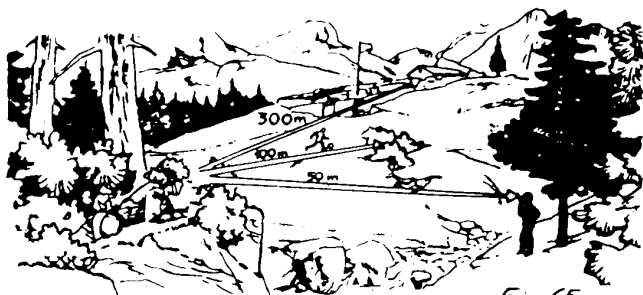


Fig. 65

- (3) Procedimento per graduale individuazione di particolari: a titolo di esempio nella figura 66 è riportato cosa si individua di un uomo, in piedi, ad occhio nudo con visibilità normale per distanze dai 50 ai 600 metri.

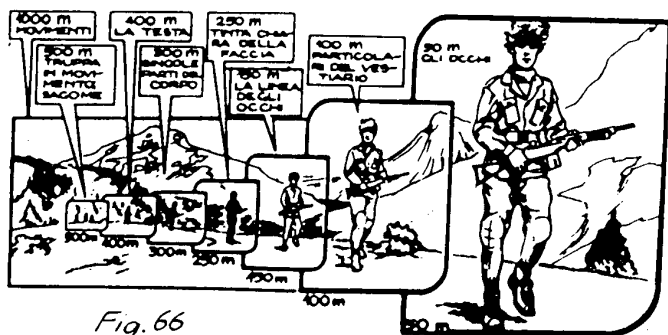


Fig. 66

c. Stima delle distanze con l'udito.

Bisogna ricordare che il suono si trasmette nell'aria con una velocità quasi costante di circa 333 metri al secondo.

Pertanto, soprattutto di notte, se è possibile vedere la vampa e percepire il colpo di un'arma (in genere, artiglieria), moltiplicando il numero dei secondi

tra i due eventi per 333, si ottiene la distanza approssimativa a cui è posta l'arma (Fig. 67).



5. OSSERVAZIONE

a. Generalità

L'osservazione deve essere svolta da ogni combattente al fine di:

- individuare presenza, dislocazione, movimenti ed attività del nemico;
- sfruttare nel modo migliore il terreno;
- rendere più efficace ed immediato il proprio fuoco.

Il posto di osservazione deve:

- offrire un campo di vista ampio e profondo;
- disporre di accesso facile e coperto;
- essere defilato alla vista e possibilmente al tiro e ben mascherato;
- non stagliarsi sullo sfondo del cielo;
- non essere scelto in vicinanza di elementi caratteristici del terreno, facilmente individuabili dal nemico.

Nella scelta del posto di osservazione, bisogna inoltre tenere presente che:

- di giorno la visibilità è migliore con il sole alle spalle o di lato;
- di notte si vede meglio con la luna di fronte che non alle spalle;
- nelle notti senza luna, le immagini sono visibili se si stagliano contro il cielo, pertanto bisogna porsi più in basso del tratto da osservare.

In condizioni di scarsa visibilità (di notte, nebbia) l'osservazione deve essere integrata o sostituita con l'ascolto.

In movimento, bisogna fermarsi di tanto in tanto su punti adatti, per esaminare il terreno ed evitare di farsi sorprendere.

Avvicinandosi al nemico, gli sbalzi da un posto di osservazione al successivo devono essere più brevi.

Per effettuare un'osservazione efficace è necessario:

- stabilire il settore di osservazione e suddividerlo in strisce trasversali, profonde da 50 a 100 m., facendo riferimento a particolari del terreno;
- osservare all'interno di ciascuna striscia con movimenti visivi di andata e ritorno, in modo di percorrerla in tutta la sua estensione;
- osservare con cura ogni elemento, in particolare alberi e cespugli, che potrebbero nascondere tiratori isolati, ponendo particolare attenzione a sporgenze od oggetti che possono apparire estranei all'ambiente in cui sono inseriti;
- se si individua qualcosa di sospetto, non stancare l'occhio con un'osservazione prolungata dello stesso punto. È opportuno invece spostare lo sguardo tutto attorno, in modo da poter percepire ogni movimento dell'oggetto osservato, ritornando su di esso con occhiate intermittenti e più brevi quanto minore è la visibilità.

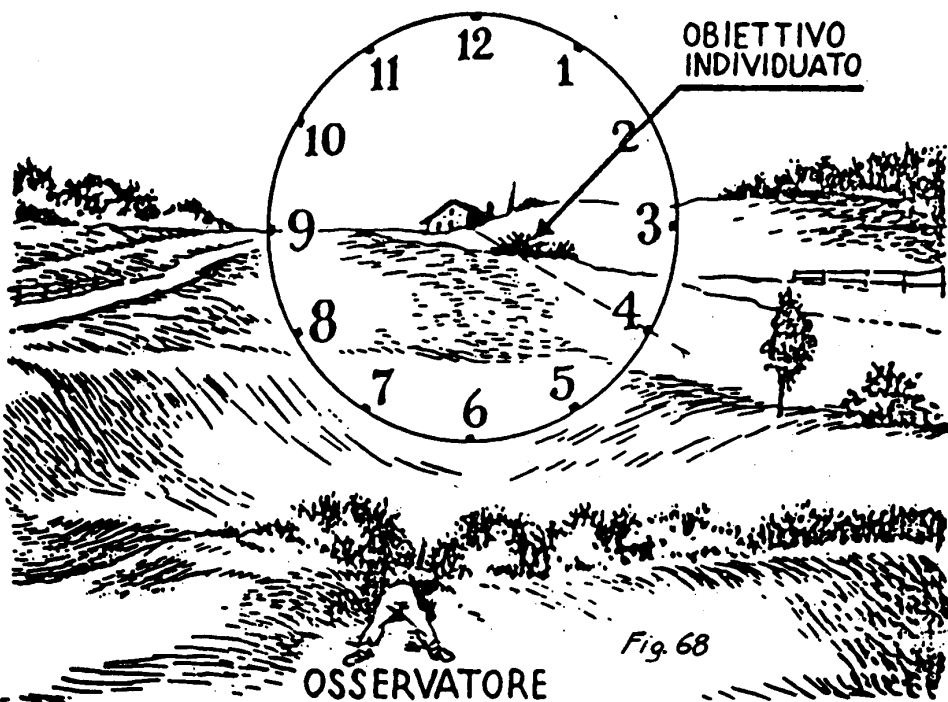
b. Indicazione di un obiettivo

Per indicare ad altro osservatore la posizione di un obiettivo in modo da consentirgliene l'individuazione, si può procedere:

- per mezzo di uno schizzo o, se disponibile, di una fotografia del terreno;
- avvalendosi di una linea di mira occasionale o, specie in combattimento, sparandovi contro con proiettili traccianti;
- facendo riferimento al quadrante di un orologio ideale, disposto verticalmente, con il centro su un vicino punto caratteristico già individuato (punto di riferimento).

Con quest'ultimo metodo, la posizione dell'obiettivo viene segnalata comunicando nell'ordine (vedere anche Fig. 68):

- il punto di riferimento su cui si suppone porre il centro dell'orologio (Es.: riferimento casa isolata all'orizzonte. È sottinteso che la posizione dell'osservatore coincide con le ore 6);
- la direzione del raggio orario più prossimo all'obiettivo (ore 4);
- la distanza stimata tra i due punti; (metri 60);
- la descrizione dell'obiettivo (piccolo cespuglio).



6. IMPIEGO DELLE ARMI

a. Generalità

Nel combattimento è indispensabile raggiungere la superiorità di fuoco, che può essere conseguita con:

- un tiro più rapido;
- un tiro più preciso;
- un tiro più potente.

In un tale quadro l'arma deve costituire mezzo infallibile di offesa. Il combattente deve quindi:

- conoscerla perfettamente e saperne sfruttare le caratteristiche tecnico-tattiche;
- **sparare per colpire impiegando ogni colpo a ragion veduta**; ciò consente anche di evitare sprechi di munizioni, il cui rifornimento è estremamente oneroso in montagna.

Tenuto conto che il campo di battaglia è il regno della sorpresa e dell'imprevisto, il combattente deve:

- tenere sempre la propria arma a portata di mano;
- essere addestrato al tiro istintivo;
- saper impiegare la propria arma, anche di notte.

Nei paragrafi seguenti verranno esaminate le tecniche per l'impiego delle seguenti armi:

- baionetta o pugnale;
- bomba a mano;
- fucile;
- mitragliatrice bivalente.

b. Impiego della baionetta o pugnale.

La baionetta o pugnale si definisce "arma bianca" perchè idonea ad eliminare l'avversario mediante ferite da taglio o da punta.

La baionetta può essere impiegata sia innestandola sul fucile, sia impugnandola.

Da ricordare che l'oscurità offre le migliori condizioni per l'impiego delle "armi bianche".

c. Impiego della bomba a mano.

Il combattente deve essere in grado di lanciare la bomba a mano con precisione, almeno sino a 20-25 metri dalle varie posizioni a terra.

La bomba a mano trova utile impiego soprattutto contro obbiettivi defilati.

Le tecniche di lancio della bomba a mano, possono riassumersi:

- (1) Da dietro un riparo, alzandosi in ginocchio e ricadendo a terra: piegare in avanti la gamba sinistra, togliere la sicura con i denti, distendere il braccio destro, la cui mano tiene la bomba, spostando il peso del corpo sul ginocchio sinistro, ergersi sul tronco portando indietro la mano destra, eseguire il lancio e ricadere immediatamente a terra (Fig. 69).



Fig. 69

- (2) Da dietro un riparo, battuto dal fuoco nemico: adagiarsi sul fianco sinistro, togliere la sicura con i denti, distendere il braccio destro all'indietro e facendolo ruotare verso l'alto, eseguire il lancio (Fig. 70).



Fig. 70

- (3) Da dietro un riparo, per muovere in avanti: dalla posizione "a terra", balzare in piedi.
Bomba nella mano destra, arma nella sinistra un po' spostata dal corpo. Iniziare la corsa, togliere la sicura con i denti, eseguire il lancio, "inse-

guendo" la bomba lanciata per sfruttare al massimo l'effetto, anche psicologico (Fig. 71).



Fig. 71

d. Impiego del fucile.

Il fucile offre al combattente la possibilità di:

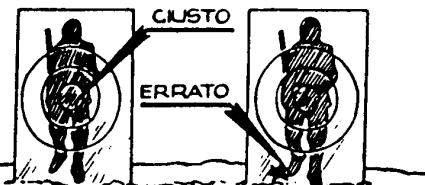
- colpire il nemico con tiro mirato;
- investirlo, di sorpresa con fuoco a raffiche brevi e improvvise (FAL);
- effettuare, nella lotta ravvicinata, fuoco di assalto;
- effettuare il lancio di bombe scoppianti, controcarri, nebbiogene, illuminanti.

Nell'impiego del fucile, per eseguire il fuoco mirato, è bene tenere presenti alcuni accorgimenti:

- (1) Puntare nella parte più bassa dell'obiettivo, anzichè al centro come si fa in poligono (Fig. 72). L'uomo, soggetto a fuoco, tende per istinto ad abbassarsi.

IN
POLIGONO

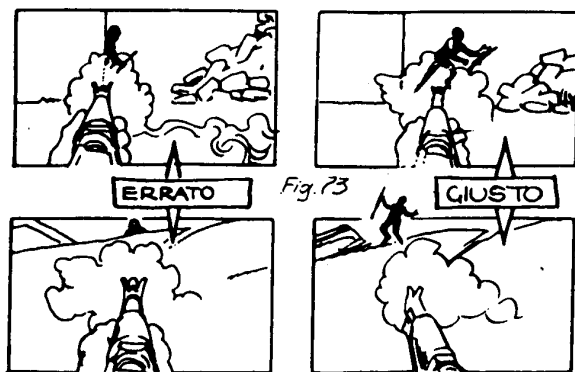
Fig. 72



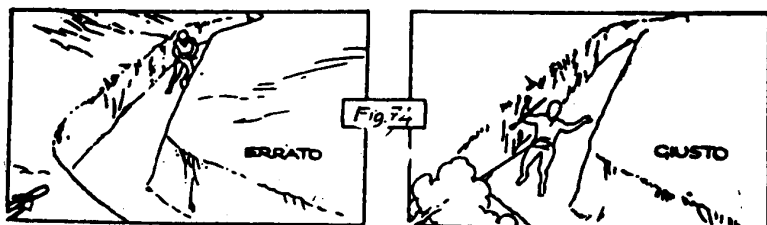
IN
COMBATTIMENTO



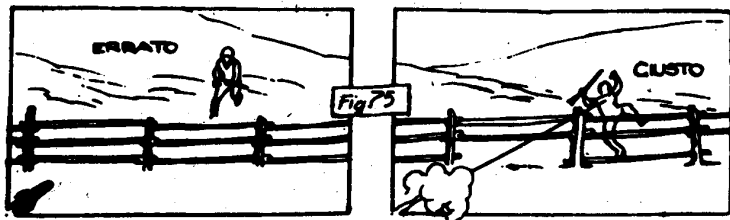
- (2) Contro nemico che sbuca da un riparo, sparare quando questi giunge in zona scoperta (Fig. 73).



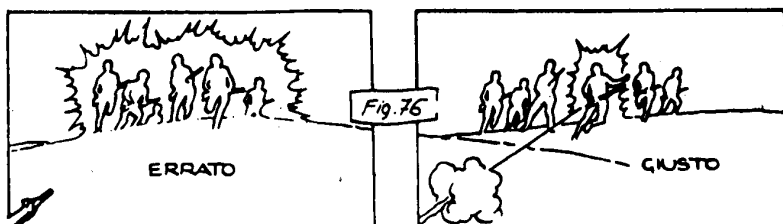
- (3) Contro nemico che percorre un tratto di terreno obbligato (camminamento, fosso, strada incassata, ecc.), sparare quando è giunto a metà circa del tratto che si riesce a battere dalla propria postazione (Fig. 74).



- (4) Contro nemico che attraversa di corsa un tratto di terreno, attendere che rallenti o si fermi per un attimo davanti ad un ostacolo (Fig. 75).



- (5) Contro un gruppo di nemici che avanza, non sparare a caso, ma mirare accuratamente contro l'uomo di testa (Fig. 76).



Per quanto riguarda l'impiego del fucile per il lancio di bombe, si ricorda che tale lancio viene effettuato:

- contro obiettivi verticali (mezzi corazzati): a tiro teso;
- contro obiettivi orizzontali (postazioni, uomini a terra, ecc.): a tiro curvo.

Mentre il tiro curvo viene effettuato, di norma dalla posizione in ginocchio, il tiro teso può essere eseguito, a seconda dei casi, dalle posizioni in piedi, in ginocchio, a terra.

e. Impiego della mitragliatrice bivalente.

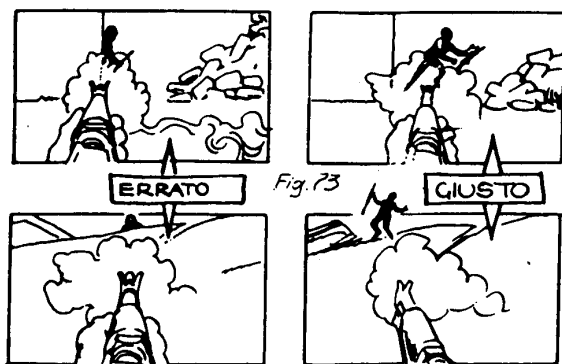
Per ottenere buoni risultati, occorre che nell'impiego della mitragliatrice vengano realizzati:

- un buon mascheramento;
- una precisa indicazione degli obiettivi;
- una esatta valutazione delle distanze;
- una buona scelta delle posizioni di schieramento;
- efficienti collegamenti;
- possibilità di concentrare il fuoco di più armi.

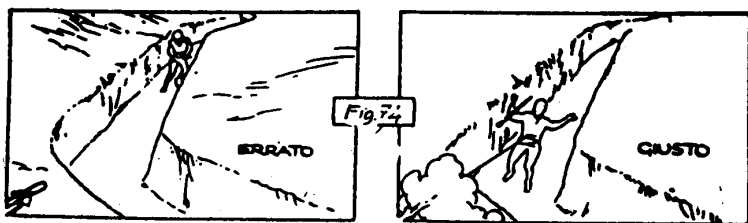
Concorrono poi a determinare una buona resa del fuoco della mitragliatrice, alcuni accorgimenti, quali:

- (1) In attacco, con mitragliatrice su bipiede:
raffiche brevi (3 - 5 colpi), adattando l'appoggio in relazione al tipo di obiettivo;

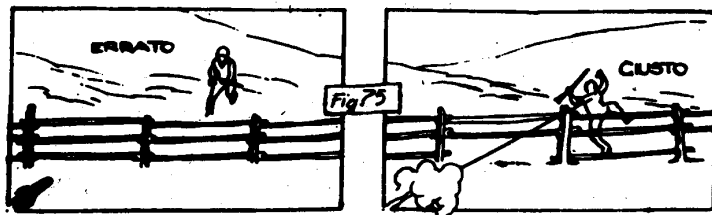
- (2) Contro nemico che sbuca da un riparo, sparare quando questi giunge in zona scoperta (Fig. 73).



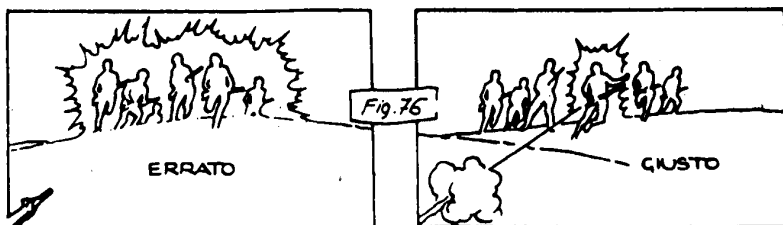
- (3) Contro nemico che percorre un tratto di terreno obbligato (camminamento, fosso, strada incassata, ecc.), sparare quando è giunto a metà circa del tratto che si riesce a battere dalla propria postazione (Fig. 74).



- (4) Contro nemico che attraversa di corsa un tratto di terreno, attendere che rallenti o si fermi per un attimo davanti ad un ostacolo (Fig. 75).



- (5) Contro un gruppo di nemici che avanza, non sparare a caso, ma mirare accuratamente contro l'uomo di testa (Fig. 76).



Per quanto riguarda l'impiego del fucile per il lancio di bombe, si ricorda che tale lancio viene effettuato:

- contro obiettivi verticali (mezzi corazzati): a tiro teso;
- contro obiettivi orizzontali (postazioni, uomini a terra, ecc.): a tiro curvo.

Mentre il tiro curvo viene effettuato, di norma dalla posizione in ginocchio, il tiro teso può essere eseguito, a seconda dei casi, dalle posizioni in piedi, in ginocchio, a terra.

e. Impiego della mitragliatrice bivalente.

Per ottenere buoni risultati, occorre che nell'impiego della mitragliatrice vengano realizzati:

- un buon mascheramento;
- una precisa indicazione degli obiettivi;
- una esatta valutazione delle distanze;
- una buona scelta delle posizioni di schieramento;
- efficienti collegamenti;
- possibilità di concentrare il fuoco di più armi.

Concorrono poi a determinare una buona resa del fuoco della mitragliatrice, alcuni accorgimenti, quali:

- (1) In attacco, con mitragliatrice su bipiede:
raffiche brevi (3 - 5 colpi), adattando l'appoggio in relazione al tipo di obiettivo;

- con appoggio anteriore: si ottiene una buona precisione, ma si ha un settore di tiro laterale limitato. È quindi efficace contro obiettivi di ridotte dimensioni;
 - con appoggio intermedio: si ha una precisione minore, ma si allarga il settore di tiro laterale. È efficace contro obiettivi estesi.
- (2) In difesa, con mitragliatrice su treppiede: le raffiche possono essere più lunghe e si può intervenire con buoni risultati sino a 1000 metri. La direzione di arresto automatico può essere fissata agendo sulle apposite viti.

(3) L'ordine di fuoco.

Viene impartito dal Comandante di squadra o dal Comandante del gruppo mitragliatori (se questo è isolato).

Esso si compone di due parti:

- preavviso, indicante:
 - tipo di obiettivo;
 - distanza;
 - tipo di fuoco;
 - numero di munizioni;
 - armi che devono concorrere;
- ordine esecutivo: “FUOCO”.

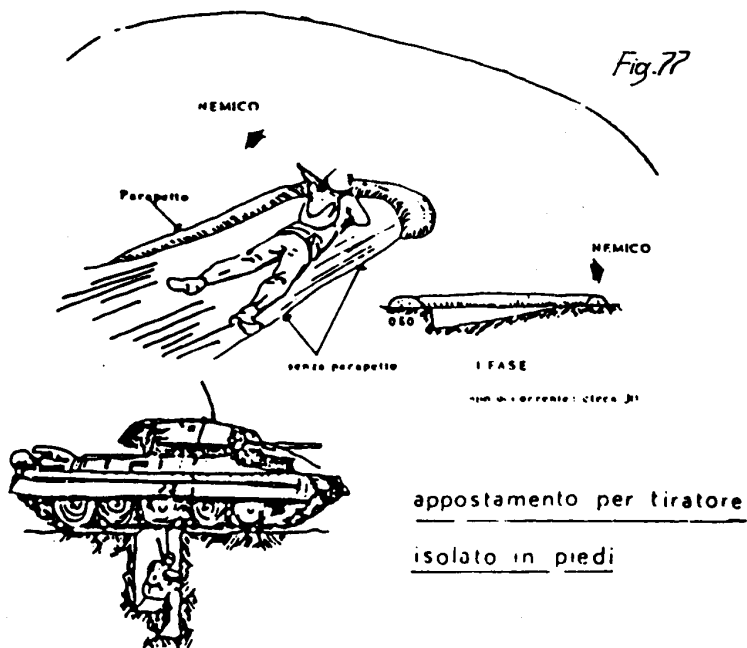
In situazioni di emergenza il solo ordine “FUOCO”, ovvero un segnale o il fuoco del Comandante, costituiscono ordine esecutivo immediato per tutto il personale della squadra.

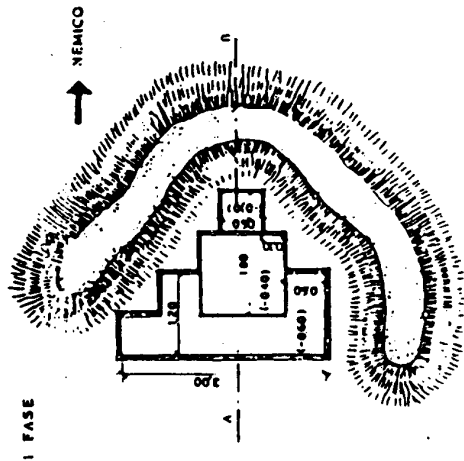
7. APPOSTAMENTI E POSTAZIONI

Gli elementi attivi della difesa che ogni combattente deve saper costruire, con l'attrezzo leggero in dotazione o con normali attrezzi da lavoro, sono:

- appostamenti per tiratore isolato a terra ed in piedi;
- postazioni per arma automatica di reparto.

Essi sono descritti nelle figure che seguono.





7-11-11

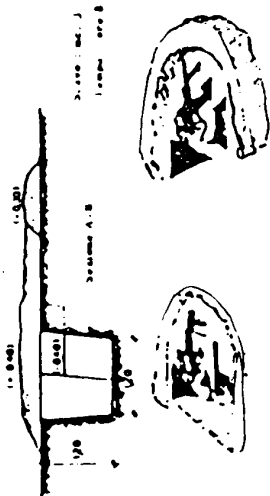
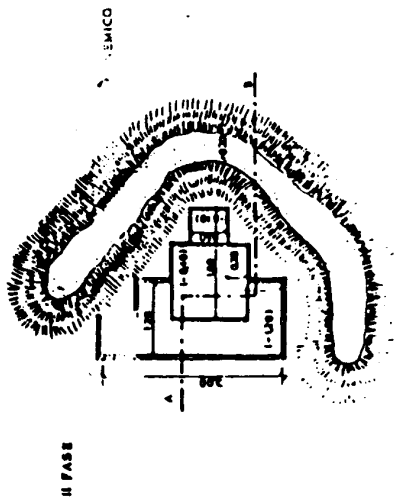


Fig. 78

8. MINE ANTIUOMO ED ANTICARRO

La mina è un ordigno esplosivo costituito essenzialmente da:

- un **congegno di accensione**, predisposto per funzionare se sollecitato da una o più delle seguenti cause:
 - pressione;
 - strappo;
 - urto;
 - rilascio di tensione;
- una **carica esplosiva**, costituita da esplosivo detonante, il cui peso normalmente è di:
 - 15 ÷ 500 gr. per le mine a/u;
 - 1,5 Kg. per le mine a/c.

Tali elementi sono solitamente racchiusi da un **involucro**, in metallo, legno o resina sintetica, che in alcuni casi ha anche la funzione di aumentare la capacità offensiva dell'ordigno (per esempio: mediante la proiezione di scheggie).

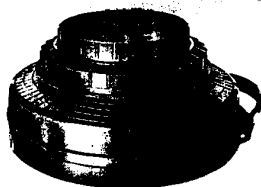
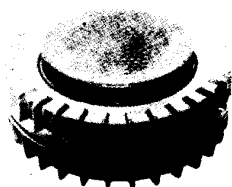
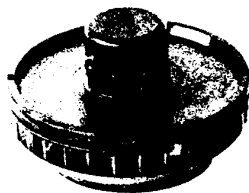
Le mine possono anche comprendere alcune **parti accessorie** quali:

- dispositivo di taratura, che consente il funzionamento solo quando la sollecitazione raggiunge valori dell'ordine di:
 - 2 ÷ 20 Kg. per le mine a/u;
 - 150 ÷ 300 Kg. per le mine a/c;
- dispositivo di sicurezza, che impedisce il funzionamento accidentale, durante il trasporto o la posa;
- congegni antimaneggio, destinati ad impedire la rimozione o la disattivazione da parte dell'avversario.

Le mine possono essere interrate, posate sul terreno o seminate da bordo di veicoli, elicotteri, aerei.

Più mine dislocate secondo uno schema stabilito costituiscono un valido ostacolo attivo, il campo minato.

Nelle figure seguenti sono illustrate la mina a/c e a/u in dotazione all'Esercito Italiano.



III. ADDESTRAMENTO INDIVIDUALE N B C

1. GENERALITÀ

È comunemente nota l'esistenza di ingenti arsenali di armi nucleari, biologiche e chimiche, il cui impiego illimitato è tuttavia da ritenere poco probabile in quanto illogico sotto ogni punto di vista, anche militare.

Peraltro l'esistenza di tali armi rappresenta una minaccia costante ed impone ad ogni combattente la necessità di conoscere sia gli effetti che le misure da adottare per una efficace difesa.

2. EFFETTI DELLE ARMI N B C

Ordigni nucleari

Gli effetti di una esplosione nucleare sono sempre quattro:

- luminoso;
- termico;
- meccanico;
- radioattivo.

L'**effetto luminoso** si manifesta con un bagliore accecante, della durata di circa 15 secondi, che può provocare cecità ed abbagliamenti più o meno prolungati nel tempo in relazione alla distanza alla quale si trova l'individuo.

L'**effetto termico** si manifesta unitamente a quello luminoso e consiste in un'onda di calore che può produrre incendi e gravi ustioni anche a notevoli distanze.

L'**effetto meccanico** segue i due precedenti con un'onda d'urto (istantaneo aumento della pressione) che provoca crolli e spostamenti violenti di cose e persone in un raggio di pochi chilometri dal punto di scoppio.

L'**effetto radioattivo** è provocato dall'emissione di radiazioni che, possedendo elevate capacità di penetrazione, sono particolarmente pericolose per l'uomo.

3. AGGRESSIVI CHIMICI

Agiscono sul personale per inalazione, se allo stato gassoso, o per contatto sulla pelle, se allo stato liquido.

In relazione alla loro composizione e concentrazione, alle condizioni ambientali di impiego ed al tempo di esposizione del personale, gli aggressivi chimici possono provocare effetti che vanno da una temporanea inabilitazione alla morte quasi istantanea.

In relazione al modo in cui agiscono sull'individuo, possono essere classificati come segue:

- **nervini**: producono alterazione del sistema nervoso e possono essere letali;
- **vescicanti**, originano vesciche sulla pelle e sulle mucose (occhi e apparato respiratorio) rendendo inabile per lungo tempo il personale o, in determinate condizioni, ne provocano la morte;
- **inabilitanti**, causano effetti psicologici e mentali, quali depressione, allucinazioni, alterazioni mentali;
- **irritanti**, agiscono sugli occhi e sull'apparato respiratorio e, in determinate concentrazioni, costringono il personale a togliersi ripetutamente la maschera anti-NBC esponendolo in tal modo all'azione di altri aggressivi;
- **tossici del sangue**, generalmente sotto forma di gas, attaccano il sistema respiratorio o quello circolatorio.

4. AGENTI BIOLOGICI

Sono costituiti da microorganismi patogeni, tossine e sostanze chimiche capaci di provocare malattie anche epidemiche negli uomini e negli animali e di danneggiare o distruggere la vegetazione.

Per l'uomo possono essere mortali o inabilitanti. La loro minaccia non deve essere sottovalutata, tuttavia si può ritenere poco probabile il loro impiego sul campo di battaglia sia per la difficoltà di controllarne gli effetti (possibilità di contagio anche per l'attaccante), sia per la presenza di condizioni ambientali non sempre favorevoli.

5. MASCHERA ANTI N B C

È costituita da:

- **facciale** in gomma;
- **bordatura**, che consente di far aderire la maschera al volto;
- **filtro**, che serve a proteggere le vie respiratorie dalle offese NBC ad eccezione dell'ossido di carbonio.

Essa è contenuta per la conservazione ed il trasporto, in una borsa che può essere portata a tracolla oppure fissata al cinturone ed alla coscia sinistra.

Ogni militare, ricevuta la maschera della taglia adeguata, deve adattarla al proprio volto regolando la tensione dei tiranti. Dopo aver applicato il filtro, deve fare la prova di tenuta che consiste nel chiudere il medesimo con l'apposito

tappo e verificare, inspirando lentamente, che non vi siano infiltrazioni d'aria lungo i bordi del facciale. La tenuta sarà perfetta solo se la respirazione risulterà impossibile.

Il combattente addestrato deve sapere indossare la maschera entro 9 secondi dalla segnalazione o dal riconoscimento di un attacco NBC. Deve pertanto abituarsi a ripetere automaticamente le seguenti operazioni:

- chiudere gli occhi e trattenere il respiro;
- togliere l'elmetto sollevandolo, da dietro, con la mano destra e facendolo scorrere lungo l'avambraccio sinistro al quale resterà appeso tramite il sottogola;
- estrarre la maschera usando entrambe le mani;
- afferrarla con la mano destra sotto il filtro e con la mano sinistra dietro i tiranti;
- applicare la maschera al volto;
- effettuare la prova di tenuta;
- indossare l'elmetto.

Per togliere la maschera, non si deve agire assolutamente strappandola dal volto dopo averla afferrata per il filtro. Occorre invece, procedere come segue:

- togliere l'elmetto;
- afferrare con la mano sinistra e con la mano destra i rispettivi tiranti;
- portare le braccia prima verso l'alto e poi avanti per consentire il distacco della maschera dal volto.

Alla maschera anti-NBC deve essere rivolta una cura particolare in quanto dalla sua efficienza può dipendere la vita del combattente. È necessario pertanto controllare, dopo l'impiego, l'integrità e la pulizia di ogni singola parte. Quando necessaria, la manutenzione deve essere svolta nel seguente modo:

- facciale: lavaggio con acqua tiepida e sapone, dopo aver smontato ogni singola parte. Il facciale deve essere fatto asciugare all'ombra;
- filtro: rimozione di ogni materiale estraneo, evitando peraltro il lavaggio del filtro.
- borsa: spazzolatura, e, se necessario, lavaggio con acqua e sapone per eliminare tracce di olio o di grasso. La borsa, al contrario del facciale, deve essere fatta asciugare al sole.

6. SOPRAVESTITO

È confezionato con materiale impermeabile che protegge il corpo dagli **aggressivi chimici liquidi**.

Deve essere indossato con immediatezza ed automatismo alla prima sensazione di pericolo. Dopo l'impiego, qualora contaminato, deve essere interrato.

7. CORREDO INDIVIDUALE DI AUTOSOCORSO E BONIFICA

È costituito da:

- siringhe per autoiniezione di atropina;
- bustine con polvere bonificante;
- prodotto antidolore;
- prodotto anti shock;
- prodotto antiustione;

Consente, al militare colpito da offesa NBC di provvedere in proprio alle operazioni di autosoccorso e di bonifica individuale, necessarie per consentirgli di proseguire il combattimento o, in relazione alla gravità dell'offesa, di raggiungere il posto medicazione del reparto.

I materiali facenti parte del corredo individuale sono soggetti a scadenze, accertabili dalla data riportata sulle singole confezioni. Devono pertanto essere controllati e, quando necessario, rinnovati.

IV. ADDESTRAMENTO DI SQUADRA

1. SEGNALI IN COMBATTIMENTO

a. Generalità

In combattimento, con i segnali convenzionali vengono trasmessi brevi ordini e comunicazioni, ottenendo:

- silenzio (SILENZIO = SICUREZZA);
- maggiore celerità di esecuzione.

È quindi indispensabile che ogni combattente conosca tali segnali e si tenga in collegamento a vista con il proprio Comandante o commilitone per poterli ricevere ed eventualmente, ritrasmettere.

In combattimento, vengono usati normalmente segnali fatti:

- con la mano;
- con il fucile;
- con il fischietto.

b. Segnali con la mano

(1) **avanzare**

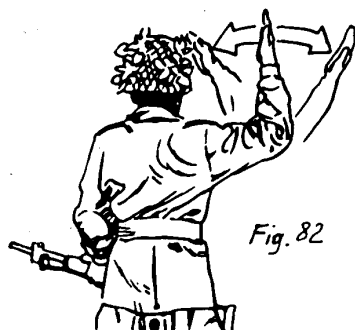
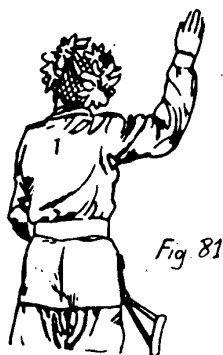
agitare il braccio teso in alto, dall'indietro in avanti, nella direzione verso la quale si vuole avanzare (palmo della mano rivolto nella direzione di movimento) (Fig. 80).



Fig. 80

(2) **Alt**

braccio teso in alto, palmo della mano rivolto in avanti (Fig. 81).



(3) **Serrare al centro**

portare la mano più volte sul capo, mantenendo il braccio ad angolo retto (Fig. 82).

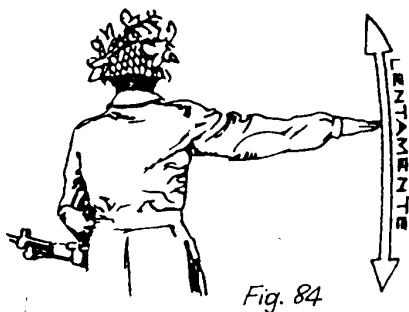
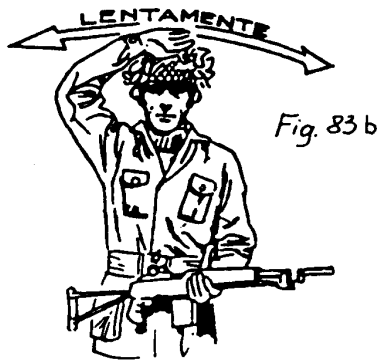


(4) **Di corsa**

mano chiusa a pugno, mossa rapidamente su e giù (Fig. 83a).

(5) Spiegarsi

mano tenuta alta, all'altezza e davanti al capo mossa lentamente da sinistra a destra e viceversa, più volte, mantenendo il braccio disteso (Fig. 83b).



(6) Rallentare

braccio teso in fuori, mano aperta con palmo verso il basso; lentamente ampie oscillazioni a braccio teso (Fig. 84).

(7) A terra

braccio teso in avanti, mano aperta con palmo verso il basso; rapide e brevi oscillazioni a braccio teso (Fig. 85).



(8) Seguitemi

braccio teso in alto, lente oscillazioni dall'indietro all'avanti (Fig. 86).



c. Segnali con il fucile

(1) Nemico in vista

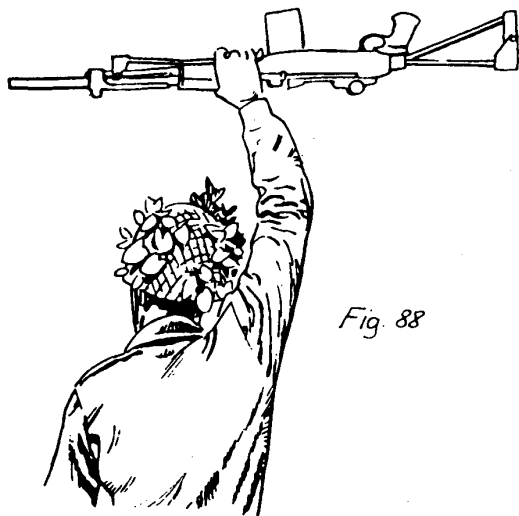
braccio teso in alto, fucile tenuto fermo in posizione verticale (Fig. 87).

(2) Nemico in forza considerevole

dalla stessa posizione precedente, alzando ed abbassando più volte il fucile.

(3) Nessun nemico in vista

braccio teso in alto che tiene il fucile orizzontale (Fig. 88).



c. SEGNALI CON IL FISCHIETTO

- (1) Attenzione**
fischio corto; è un preavviso per i segnali che seguiranno;
- (2) Allarme terrestre**
fischi lunghi e corti alternati;
- (3) Allarme aereo**
serie di fischi corti;
- (4) Allarme carri**
serie di fischi lunghi;
- (5) Cessato allarme**
due fischi ripetuti ad intervalli di circa cinque secondi.

d. ALTRI SEGNALI

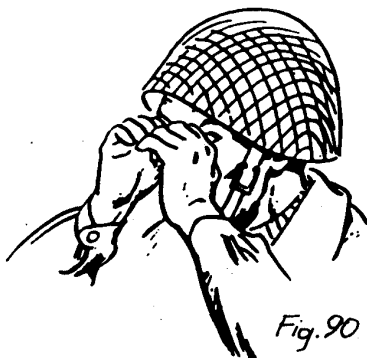
(1) Allarme NBC

viene dato normalmente con apposito triangolo;
per i reparti in movimento, privi di triangolo, l'allarme può essere dato dall'agitare la maschera anti NBC in alto sopra la testa (Fig. 89).



(2) Osservare

mimare il gesto di tenere un cannocchiale davanti agli occhi (Fig. 90).



1. SQUADRA FUCILIERI

a. Generalità

La squadra fucilieri è la più piccola unità organica di fanteria. Opera, di norma, inquadrata nel plotone fucilieri.

Si compone di:

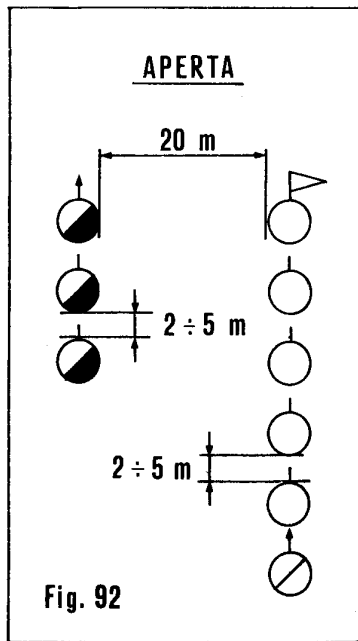
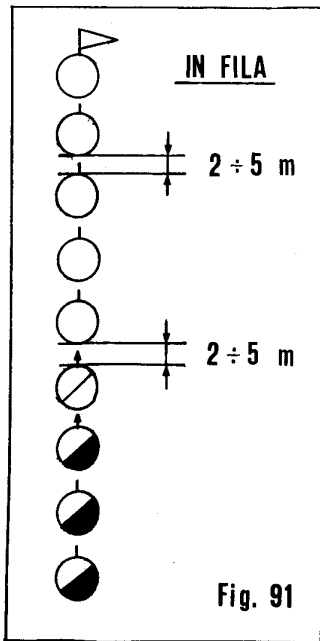
- n. 1 SU. (Serg. Magg. o Serg.), Cte di sq.;
- n. 5 alpini assaltatori;
- n. 3 alpini mitragliatori, costituenti un nucleo, con una mitragliatrice leggera bivalente.

Per i collegamenti con il Cdo di pl., la squadra fucilieri assaltatori è dotata di una stazione radio pl.-cp. (tipo RV2).

La squadra fucilieri assaltatori, in attacco, giunge normalmente compatta sull'obiettivo, sfruttando il terreno e combinando il movimento con il fuoco. In difesa agisce di norma unitariamente e, sfruttando la forza intrinseca del terreno, incrementata dai lavori in terra e dall'ostacolo, arresta l'avversario con il fuoco delle proprie armi per rigettarlo eventualmente con il contrassalto.

Per il movimento, la squadra fucilieri assaltatori può assumere le seguenti formazioni:

(1) "in fila" (Fig. 91) e "aperta" (Fig. 92): sono formazioni tipiche del movimento



1. SQUADRA ASSALTATORI

a. Generalità

La squadra assaltatori è la più piccola unità organica di fanteria.

Opera, di norma, inquadrata nel plotone fucilieri.

Si compone di:

- n. 1 SU. (Serg. Magg. o Serg.), Cte di sq.;
- n. 4 alpini assaltatori;
- n. 6 alpini mitragliatori, costituenti due nuclei, con una mitragliatrice leggera bivalente ciascuno.

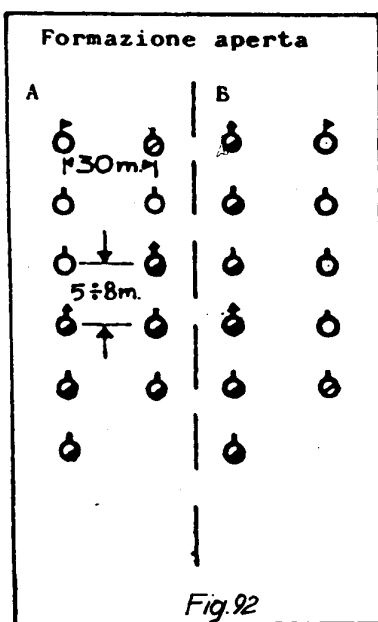
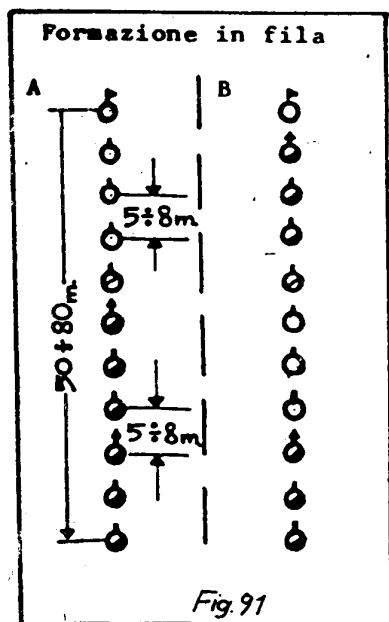
Per i collegamenti con il Cdo di pl., la squadra assaltatori è dotata di una stazione radio pl.-cp. (tipo RV2).

La squadra assaltatori, in attacco, giunge normalmente compatta sull'obiettivo, sfruttando il terreno e combinando il movimento con il fuoco.

In difesa agisce di norma unitariamente e, sfruttando la forza intrinseca del terreno, incrementata dai lavori in terra e dall'ostacolo, arresta l'avversario con il fuoco delle proprie armi per rigettarlo eventualmente con il contrassalto.

Per il movimento, la squadra assaltatori può assumere le seguenti formazioni:

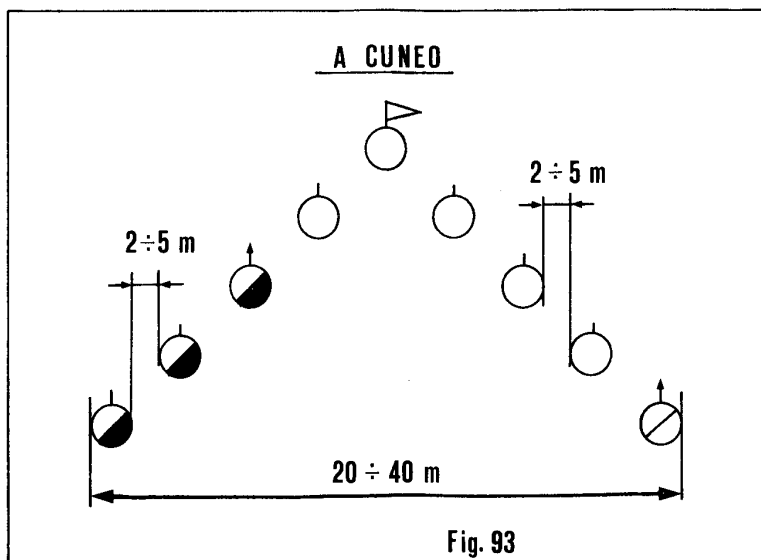
(1) "in fila" (Fig. 91) e "aperta" (Fig. 92): sono formazioni tipiche del movimento



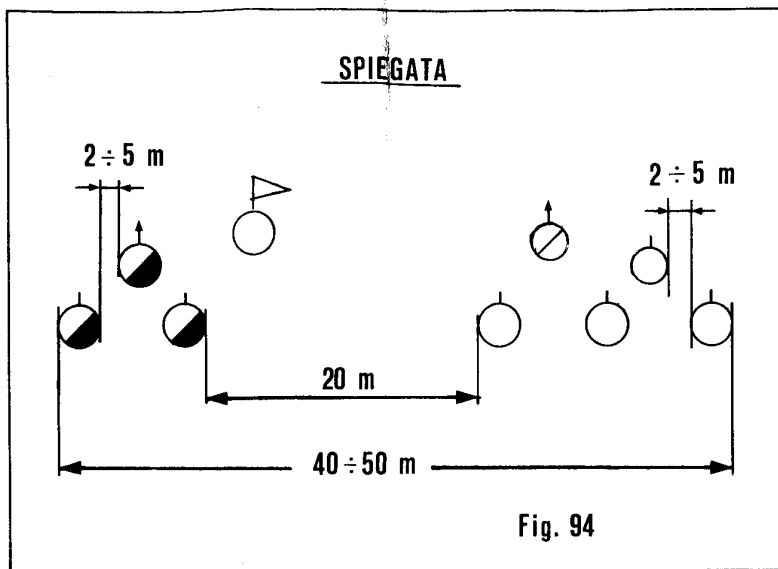
su strada, quando il nemico è lontano o quando si possa sfruttare un adeguato riparo. La loro adozione può essere imposta in montagna dall'andamento del terreno. Offrono la possibilità di avanzare rapidamente e consentono una buona comandabilità. Presentano l'inconveniente di una scarsa sicurezza (tiri d'infilata) e non consentono una immediata ed efficace risposta al fuoco avversario con tutte le proprie armi.

- (2) "a cuneo" (Fig. 93): è la formazione tipica dell'avvicinamento in terreno vario e battuto.

Diminuisce la velocità di progressione, rimane buona la comandabilità, aumenta la sicurezza perchè facilita l'occultamento e l'immediato spiegamento ed intervento delle armi.



- (3) "spiegata" (Fig. 94): è la formazione tipica dell'attacco. Lentezza e difficoltà di comando sono le caratteristiche negative. Consente invece una rapida esecuzione del fuoco, l'occultamento e, mediante l'affiatamento tra i componenti della squadra, il reciproco aiuto nella fase di assalto.

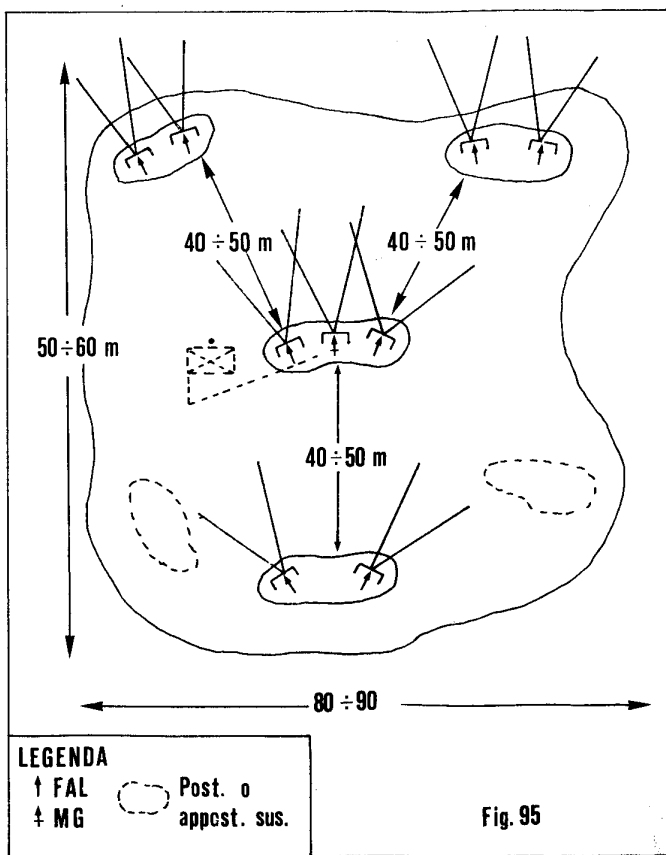


b. La squadra fucilieri**nella difesa.**

I più frequenti casi di impiego della squadra fucilieri in difesa, sono:

- nell'azione di contrasto dinamico, nell'ambito di un posto di sbarramento o per la costituzione di P.O.A.;
- nella reazione di movimento, quale riserva di plotone;
- nell'azione di resistenza, per la costituzione di un centro di fuoco inglobato in una struttura statica.

A titolo di esempio largamente orientativo, nella figura 95, un tipo di centro di fuoco:



c. **La squadra fucilieri nell'attacco.**

La squadra fucilieri, in attacco, di norma inquadrata nel plotone, riceve il compito di conquistare un obiettivo. A tal fine essa:

- muove dalla base di partenza;
- avanza per portarsi a distanza d'assalto, facendo uso delle proprie armi, se necessario, per accompagnare il proprio movimento;
- assalta la posizione tenuta dall'avversario;
- si afferma sull'obiettivo.

- (1) **l'uscita dalla base di partenza** è contemporanea per i due gruppi della squadra. Questa adotta la formazione che, in rapporto alle forme e alla copertura del terreno ed alla distanza dell'obiettivo, meglio concilia le esigenze connesse con la celerità di movimento, l'impiego delle proprie armi e la protezione dall'osservazione e dal tiro avversari.
- 2) **l'avanzata per l'assalto** rappresenta l'atto fondamentale della squadra in attacco ed evolve da un iniziale movimento (effettuato in silenzio e senza farsi scoprire, sfruttando l'apporto delle basi di fuoco dei livelli superiori) alla combinazione di questo con il fuoco delle proprie armi. La squadra assaltatori compie tale atto puntando direttamente sull'obiettivo assegnatole in stretta connessione con le altre squadre del plotone ed impiegando il proprio fuoco solo quando vi è costretta dal tiro delle armi avversarie non sufficientemente neutralizzate dall'azione di accompagnamento delle basi di fuoco.
- 3) il movimento della squadra verso l'obiettivo può essere cadenzato, in linea di larga massima, nelle fasi sottoindicate.

1ª fase: movimento dalla base di partenza fino alla distanza di sicurezza dal tiro dell'artiglieria e dei mortai da 120 sugli obiettivi di primo piano.

Allorché la linea di partenza è ubicata a distanza superiore ai 600 m, la squadra muove con sbalzi unitari molto lunghi, alternandoli a brevi pause per mantenere in sesto il dispositivo e per adattare le formazioni alle caratteristiche del terreno ed alle offese nemiche costituite principalmente dalle azioni di fuoco dell'artiglieria e dei mortai.

Allorché la squadra muove da una linea di partenza ubicata a distanza non superiore ai 600 m o comunque quando tale distanza viene raggiunta, essa assume, se non lo ha già fatto in precedenza, la formazione spiegata per ricercare nel diradamento la protezione dalle offese delle armi pesanti dell'avversario (mortai, mitragliatrici e cannoni sr.).

2ª fase: movimento fino alla distanza di sicurezza dal tiro dei mortai da 81 della compagnia sugli obiettivi di primo piano.

In questa fase caratterizzata da una intensa e più efficace azione delle armi pesanti dell'avversario, la squadra, protetta dall'azione delle basi di fuoco di compagnia e di gruppo tattico, continua il suo movimento a sbalzi di gruppo sempre più brevi e sempre diversi per durata, punto di partenza e punto di arrivo dei gruppi stessi, onde obbligare l'avversario a diluire il fuoco contro numerosi bersagli che appaiono su diverse direzioni e a differenti distanze.

Allorché il forzamento del campo minato viene effettuato attacco durante con mezzi esplosivi autopropulsi la squadra deve dare protezione ai pionieri incaricati dell'apertura del corridoio sulla sua fronte. A tal fine la squadra si attesta a circa $150 \div 100$ m dal margine anteriore del campo minato per consentire lo scavalco da parte dei pionieri e per proteggere con il fuoco del gruppo mitragliatori le operazioni di forzamento.

3ª fase: movimento oltre la linea che segna la distanza di sicurezza dal tiro dei mortai da 81 fino all'assalto.

In questa fase, la squadra deve:

- trafilare attraverso il corridoio;
- portarsi quindi a distanza di assalto.

Non appena è stato aperto il corridoio la squadra muove, a sbalzi, frequenti e brevi, di nuclei (costituiti da due o tre uomini) protetti dal fuoco delle armi che sostano momentaneamente tra uno sbalzo e l'altro, sicché la progressione di uno o due nuclei trova tutte le rimanenti armi della squadra pronte a rintuzzare istantaneamente l'azione di arresto dell'avversario.

Il perno del fuoco della squadra è costituito dal fucile mitragliatore che assolve, pertanto, la funzione di propulsore del movimento.

Così progredendo la squadra giunge a circa $50 \div 30$ m dal campo minato, in corrispondenza del corridoio.

È da questa distanza che essa, ad evitare movimenti di fianco dinanzi all'ostacolo, converge verso il passaggio e lo attraversa velocemente per aprirsi a ventaglio, non appena al di là, sì da trovarsi nuovamente spiegata a circa $30 \div 50$ m oltre l'ostacolo.

prepararsi al superamento;

- ricerca o si apre il passaggio;
- effettua il trafilamento;

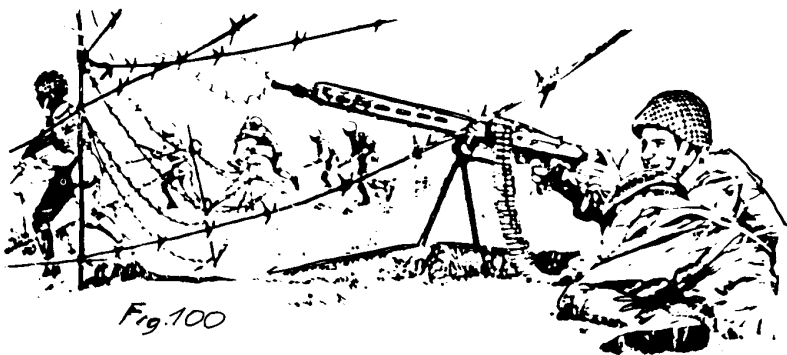
Elementi essenziali del trafilamento sono:

- massimo sostegno di fuoco da parte delle armi schierate al di qua dell'ostacolo, comprese eventuali azioni di annebbiamento;
- massima velocità possibile nel movimento lungo il passaggio;
- immediato spiegamento al di là dell'ostacolo;
- continuità del fuoco di accompagnamento, durante tutta la fase di superamento, assicurata dalle armi che man mano superano l'ostacolo.

e. L'assalto

Giunti a distanza d'assalto (50-70 m) gli assaltatori (o tutta la squadra se non è stato necessario impiegare il proprio fuoco) serrano sotto rapidamente e, su segnale del Cte di sq., scattano all'assalto. Questo viene condotto da tutti gli uomini, suddivisi per nuclei. Durante l'assalto, al nemico non deve essere data tregua.

La bomba a mano deve venir impiegata per battere il nemico al coperto, dietro riparo o dentro le postazioni; il suo effetto deve essere sfruttato con immediatezza per superare gli ultimi metri ed annientare l'avversario con le armi automatiche (Fig. 100 e Fig. 103).



Conquistato l'obiettivo d'attacco, qualora non abbia il compito di proseguire, la squadra si CONSOLIDA ogni qualvolta possibile al di là delle posizioni raggiunte.

Il Cte di squadra si accerta della situazione munizioni e delle perdite subite. Riordinamento immediato.

Qualora la presenza di ostacoli imprevisti non consenta di raggiungere le posizioni nemiche, l'avversario deve essere mantenuto sotto il fuoco fino a quando non sia possibile aprirsi un varco (Fig. 101).



Durante il combattimento sulle posizioni avversarie, la squadra mantiene la propria coesione per rompere le ultime resistenze nemiche. La lotta si trasforma in un duello di bombe a mano e colpi di mitra (Fig. 102).



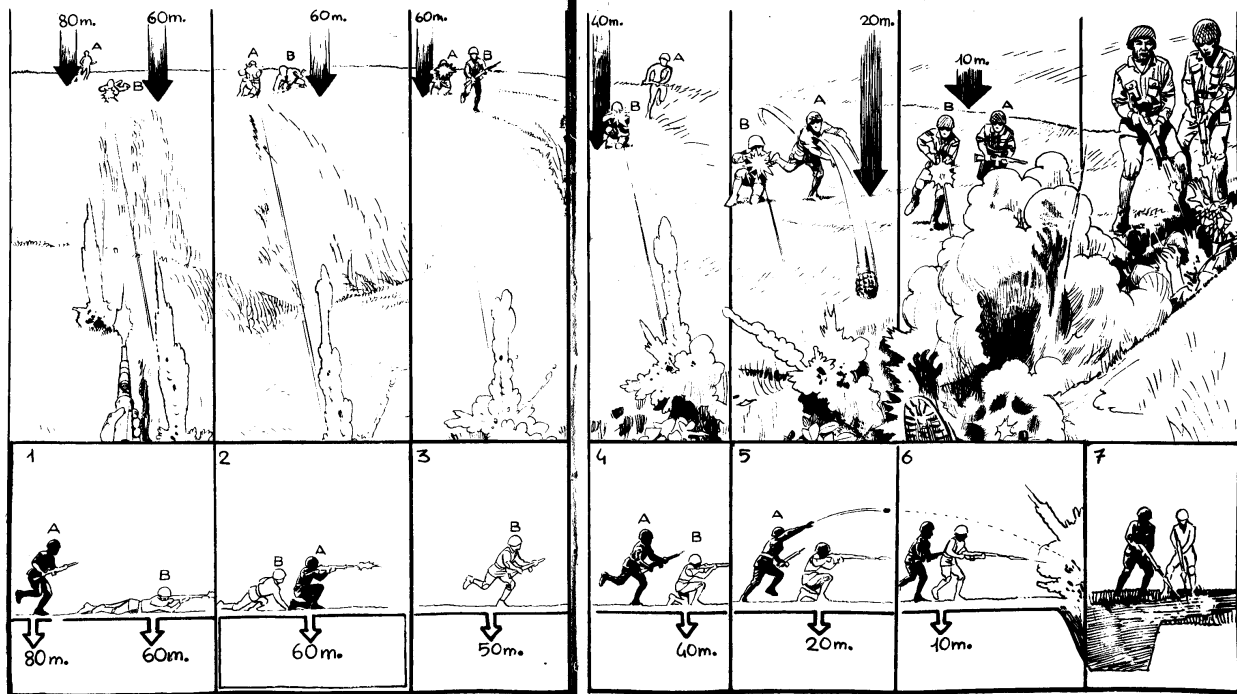


Fig. 103

V. ISTRUZIONI SULLE COMUNICAZIONI RADIO/TELEFONICHE

1. PREMESSA

- Nelle trasmissioni radiofoniche deve essere dato il "VOI" e non il "TU" od il "LEI".
- Per ottenere celerità e precisione nelle comunicazioni gli operatori delle stazioni radiofoniche e gli utenti delle centrali telefoniche devono attenersi alle istruzioni di seguito sintetizzate.

2. ALFABETO FONETICO "NATO"

Le lettere e le parole di difficile pronuncia, oltre ad essere trasmesse due volte, devono essere anche sillabate, usando l'alfabeto fonetico sotto riportato e facendo precedere le parole stesse dalla parola "SILLABO".

Esempio: ".....deve recarsi in località 'ONE'- Sillabo "OSCAR - NOVEMBER - ECO - ONE".

Lettere	Voce "Nato"	Pronuncia Italiana
A	Alfa	<u>Al</u> fa
B	Bravo	<u>Bra</u> vo
C	Charlie	<u>Cia</u> (r) li
D	Delta	<u>Del</u> ta
E	Echo	<u>Ec</u> o
F	Fox-trot	<u>Fox</u> trot
G	Golf	<u>Golf</u>
H	Hotel	<u>Ho</u> tel
I	India	<u>In</u> dia
J	Juliett	<u>Giu</u> li et
K	Kilo	<u>Chi</u> lo
L	Lima	<u>Li</u> ma
M	Mike	Maik
N	November	No <u>ven</u> ba(r)
O	Oscar	Os ca(r)
P	Papa	<u>Pa</u> pa
Q	Quebec	Che <u>bec</u>
R	Romeo	<u>Ro</u> mio
S	Sierra	Si <u>er</u> ra
T	Tango	<u>Tan</u> go
U	Uniform	<u>lu</u> ni fo(r)m

V	Victor	<u>Vic</u> to (r)
W	Whisky	<u>Uis</u> chi
X	Xray	<u>Ees</u> rei
Y	Yankee	<u>Yan</u> chi
Z	Zulu	<u>Zu</u> lu

NOTE: Nella pronuncia le sillabe sottolineate devono essere accentuate.

Le lettere in parentesi debbono essere accennate in maniera appena percettibile.

3. NOMINATIVI

Le stazioni sono identificate da nominativi di facile comprensione seguiti o non da un numero, come "LEONE", "ONICE 2", "AQUILA 4".

Gli stessi, normalmente riservati, sono comunicati agli operatori con scheda a parte.

4. CHIAMATA

Il contatto tra le stazioni viene stabilito e mantenuto facendo precedere ogni trasmissione da una chiamata:

Esempio: "LEONE QUI AQUILA QUATTRO PASSO"

Le chiamate devono essere brevi (**non devono essere ripetuti più volte i nominativi**), evitando di reiterarle allorchè si è certi che il collegamento sia già in corso.

5. FINE TRASMISSIONE

Ogni trasmissione terminerà con una delle seguenti parole di procedura:

Parola di procedura	Significato
PASSO	"La mia trasmissione a voi diretta è ultimata; una risposta è necessaria. Avanti, trasmettete".
FINE	"Questa è la fine della mia trasmissione a voi diretta e non si richiede od attende risposta alcuna".

6. PAROLE O FRASI DI PROCEDURA

Parola o frase

Significato

INOLTRATE A

“Ritrasmettete questo messaggio a tutti i destinatari o a quelli la cui denominazione segue immediatamente”.

MESSAGGIO PER VOI

“Desidero trasmettere un messaggio a voi”.

DATE VOSTRO MESSAGGIO

“Sono pronto a ricevere il vostro messaggio”.

SEGUE MESSAGGIO

“Sto per trasmettere un messaggio che deve essere trascritto”.

RICEVUTO

“Ho ricevuto la vostra ultima trasmissione in maniera soddisfacente”.

RIPETERE

“Ripetere tutta la vostra ultima trasmissione. Seguita da elementi di identificazione significa: Ripetere(parte indicata)”.

RIPETO

“Ripeto la trasmissione o la parte indicata”.

ASPETTATE

“Devo fare una pausa di pochi secondi”.

ASPETTATE FINE

“Devo fare una pausa che durerà più di pochi secondi”.

VILCO

“Ho ricevuto e capito il vostro ultimo messaggio e mi atterro (o eseguirò) a quanto contenuto nel testo (usata dal destinatario)”.

COLLAZIONATE

“Ripetetemi integralmente questa trasmissione”.

COLLAZIONO

“Ciò che segue è la mia risposta alle vostre istruzioni di collazionare”.

ADAGIO

“La vostra trasmissione è troppo rapida. Riducete la velocità di trasmissione”.

7. TRASMISSIONE DI NUMERI

I numeri debbono essere trasmessi cifra per cifra, eccetto i multipli esatti di cento o mille, che possono pronunciarsi come nel linguaggio normale.

Esempio:

Numero	Pronuncia
44	Quattro Quattro
500	Cinquecento
7000	Settemila
16000	Uno Seimila

8. ESEMPIO DI COMUNICAZIONE

Richiedente: AQUILA QUI AQUILA 4 PASSO

Operatore: AQUILA 4 QUI AQUILA PASSO

Richiedente: AQUILA QUI AQUILA 4 PASSATE
AQUILA 6 PASSO

Operatore: AQUILA 4 QUI AQUILA ASPETTATE
PASSO

Nel caso che l'operatore trovi il numero dell'utente occupato, dirà: AQUILA 4
QUI AQUILA IL NUMERO DA VOI RICHIESTO È OCCUPATO ASPETTATE
PASSO.